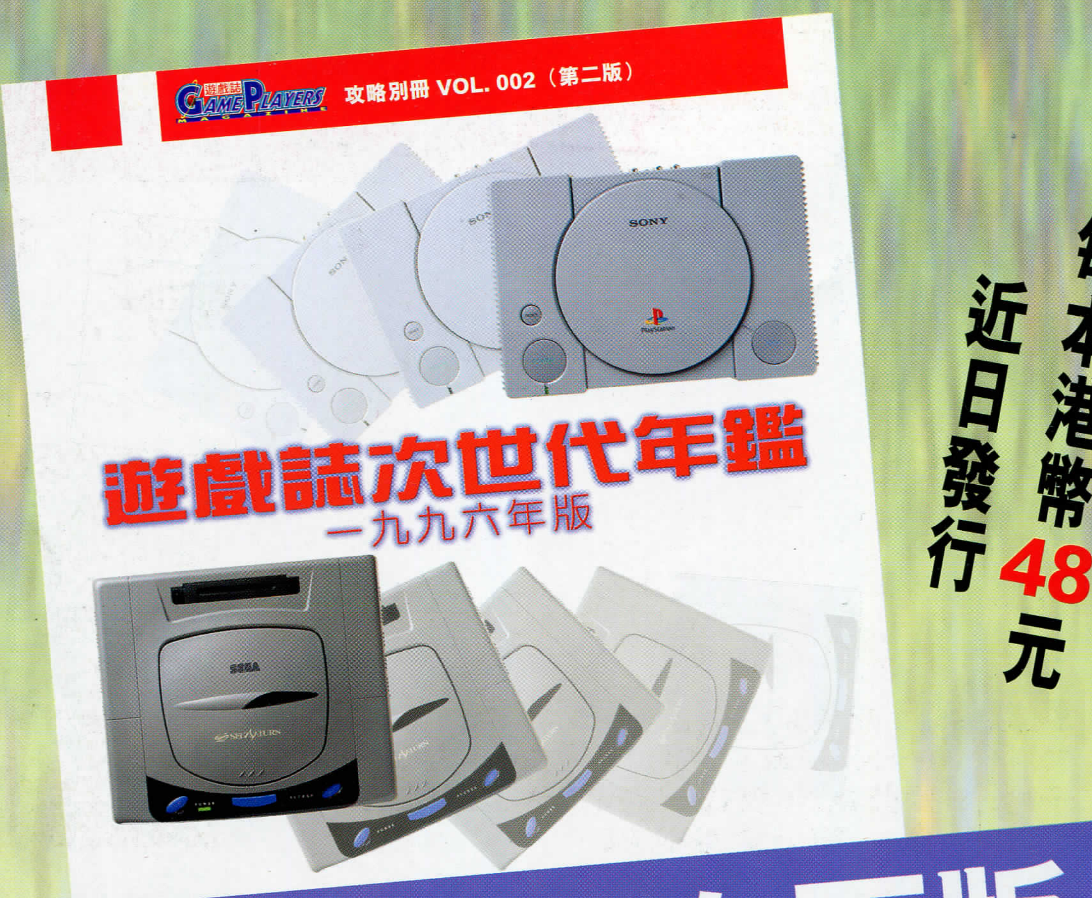

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年10月11日
34
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
帝都之地
櫻花亂舞
Sakura Wars
櫻大戰
櫻攻略
第二回
女神異聞錄
捕捉惡魔大圖鑑
愛天使傳說WEDDING PEACH
扮靚靚育成遊戲
秘傳攻略
VIRTUA FIGHTER 3
皇家騎士團
THUNDER FORCE GOLD PACK 1
賽車小英豪
超鐵BRIKIN'GER
STAKES WINNER 2
英雄傳說 I
每本港幣35元
隨刊附送
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
不另收費 請向零售商索取



每本港幣**48**元
近日發行

經典再臨，純白再版！

遊戲誌次世代年鑑

1996年版（第二版）

精采內容不變

- PLAY STATION 遊戲 304 款
- SATURN 遊戲 270 款
- 次世代主機內部構造全面剖析
- 秘技總數超過 830 條
- 134 人出招表合共 2329 招



■九龍旺角亞皆老街 83 號先達廣場地下 G60 號舖 ■電話 : 2391-1067
■ SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.



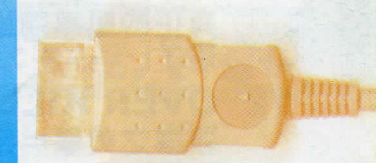
給已訂了《FINAL FANTASY VII》的讀者之重要消息！

由於 SQUARE 已宣報了在 1997 年 1 月 31 日才推出《FINAL FANTASY VII》，並將其售價提昇至 6800日圓，故此其訂購價亦會作出相應調整，詳情請向本店查詢。

本月精選GAMES

SATURN

夢幻模擬戰 III——萬眾期待之S.RPG
自己中心派——冇衫剝麻雀GAME之經典
LUNA SILVA STAR STORY——SEGA皇牌RPG
MASTER OF MONSTER——極具深度之SLG





PLAYSTATION

MEGATUDO 2096——3次元科幻格鬥GAME
AUBIRDFORCE——宇宙戰艦式SLG
童夢之野望～F1 GP NIPPON之挑戰～——自製F1的SLG
STAR GLADIATOR——CAPCOM首個格鬥GAME

本店所出售之遊戲軟件全屬原裝正版

最後消息！

1997年度各款月曆只餘小量之訂購名額，欲訂從速！

10月11日 第三十四號
NO.34 1996

目錄



隨刊附送

GAME PLAYERS EX
更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

全新形式評彈更多新GAME

137 無責任新GAME評壇

新GAME速報

6 風雲SUPER TAG BATTLE
真正的鳳凰腳出現了!

12 OVER KILL
殺戮之美學=行為藝術?

14 心跳回憶對戰PUZZLE蛋
我好想用殺人樹熊

18 幻影鬥技
全部都係→←PKS

24 INTERNATIONAL MOTO X
續格重播賽車GAME

28 POWER RANGERS PINBALL
行行超力戰隊!

30 王宮之秘寶
一隻傻雞通山走

32 東京SHADOW
見到想嘔

34 IMPACT RACING
極之適合喜歡搞破壞及暴力狂

36 麻雀四姊妹若草物語
偉大的X指定永別吧!

37 IDOL STAR夏色回憶麻雀編
一隻好——正嘅麻雀GAME

38 剪影物語
有故事性的GALS PANIC?

40 超人大圖鑑
有聲有畫面嘅特集

42 女子高生之放課後……
好鬼死PUYOPUYO

44 剘美女GALS PANIC
你能否剘到全部100%?

46 SUPER CASINO SPECIAL
令你有置身賭場的感覺

47 VANDAL HEARTS
PS的SRPG最高傑作?

攻略一族

48 女神異聞錄
屎塔蓋都識打人?

58 皇家騎士團

68 STAKES WINNER 2
跑馬仔、跑馬仔、跑馬仔

72 賽車小英豪
七種變化配合秘道使用

77 櫻大戰
三姑拉大戰

90 THUNDER FORCE GOLD PACK1
永世不朽的名作110%移植

96 超鐵BRIKIN'ER
點解打嚟打去都係嗰幾波士

102 VIRTUA FIGHTER 3
鷹嵐大晒嘅格鬥GAME

108 拳皇'96
反了!反了!反了!

遊戲玩家有話説

23 海外訂閱

124 遊戲跳蚤市場

127 電腦遊戲信箱

129 懊惱GAME你教

131 STREET FAXER II
PS有異動!

132 香港遊戲龍虎榜

133 第34回AM SHOW直擊報道PART 2

142 秘技工場

144 補購

146 街頭GAME霸王

147 電腦遊園地
《英雄傳説I》高速攻略

156 新GAME時間表

163 徵稿

賞心樂事

3 尊賣新聞

152 遊戲小説
野野村醫院的人們

162 編者話

機種


3DO

街機

任天堂

PC-FX

GAME BOY

GAME GEAR

世嘉 CD

世嘉五代

NEO · GEO
PC ENGINE

PC 個人電腦

PLAY STATION

超級任天堂

SATURN
VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲
RPG 角色扮演遊戲
ARPG 動作角色扮演遊戲
SRPG 戰略角色扮演遊戲
AVG 歷險遊戲
SLG 戰略／模擬遊戲
SPT 體育遊戲
SOC 足球遊戲
RAC 賽車遊戲
STG 射擊遊戲
PUZ 智力遊戲
TAB 桌上遊戲
MOV 電影
EBOK 電子圖書
ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打
MPLY 多人參與
MEM 需記憶卡／有記憶進度功能
LNK 通訊對戰

不適合十八歲以下人士

對應光線鎗

對應滑鼠
對應軟盤
對應 ANALOG 控制桿

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙 ◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆COVER OUTLINE／MOI LOW ◆COMPUTER WORKS／MICKEY CHAN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 （本索引以遊戲種類及筆畫排序）

ACT
OVER KILL 12
VANDAL HEARTS 47
國產凌凌漆 148
AVG
POLICENAUTS 149
東京 SHADOW 32
野野村醫院的人們 152
ETC
兒童健康嘉年華 148
超人大圖鑑 40
FIG
VIRTUA FIGHTER 3 102
幻影鬥技 18
風雲 SUPER TAG BATTLE 6
拳皇 '96 108
PUZ
刕美女 GALS PANIC 44
女子高生之放課後…… 42
心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋 14
剪影物語 38
RAC
IMPACT RACING 34
INTERNATIONAL MOTO X 24
STAKES WINNER 2 68
賽車小英豪 72
RPG
女神異聞錄 48
王宮之秘寶 30
英雄傳說 I 144
SLG
櫻大戰 77
皇家騎士團 58
STG
THUNDER FORCE GOLD PACK1 90
超鐵 BRIKIN'ER 96
TAB
IDOL STAR 夏色回憶麻雀編 37
POWER RANGERS PINBALL 28
SUPER CASINO SPECIAL 46
麻雀四姊妹若草物語 36



風雲 SUPER TAG BATTLE

（海外版：KIZUNA ENCOUNTER SUPER TAG BATTLE）



上期我們為大家介紹了這遊戲的操作系統和每位人物的基本招式後，相信大家在遊戲機中心見到這新作亦不會太難上手了吧，今次我們會以每位人物的招式簡介為主，配以一個更為完整的出招表及其中部份招式的照片（刊登出招相是不少讀者的要求），再加上兩位首領級人物的登場，為大家作一個更全面的介紹。

BY：J.J

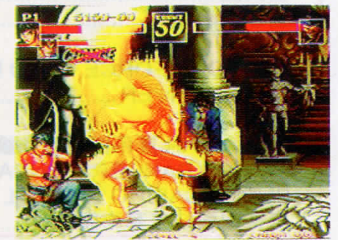
用拳擊手套來拿劍的怪人 真・獅子王

當各位經過了最初的5場戰鬥、戰勝了10名參賽者之後，首先便會遇上上集的最後首領「真・獅子王」。基本上，各位可以視這個是「影・獅子王」的強化版，因為影獅子王可用的招式他全部都會使用，而殺傷力亦明顯是比影獅子王要強(單是看他普通蹲下一踢也會有光芒包着便不難想到……）。

但作為首領級人物，當然不會只是比一個普通角色稍為強化了便算的，真獅子王亦有着一些屬於自己的必殺技，最常見是一種類似「飛燕疾風腳」的二段踢擊，而他的超必亦和影獅子王不同，第一種是類似將BEAST BLOW接上KING STRAIGHT的招式，另一種則是連續三擊的MINIMUM UPPER，其中第三擊在擊出時，真獅子王全身也是有攻擊判定的。





鐵血戰士？河童？最後首領！？

當打敗了真獅子王之後，便會遇上這位由烏鴉變身而成、外表似曾相識的最後首領。若説真獅子王的招式是以影獅子王為基本，這人物的出招便可説是以GOZU＋MEZU作為基本，但原本MEZU作為超必的邪呀亂擊腳，在他來説只是普通招式，而他更有GOZU等人所沒有的觸身投、超必殺技……到底應怎樣才能取勝？










鳴謝：COMPUTER PLAZA CO., LTD.

10名主角之故事背景及人物特性介紹

金瑞龍

招式	指令
飛閃斬	↓儲氣後↑+C
飛閃斬（追加攻擊）	↓+C
斷月斬	↓↙←+B
飛襲腳	跳躍中↓+B
飛襲腳（追加攻擊）	↓+B
三連激	↓↘→+C
三連激（追加攻擊）	↓↘→+C
★鳳凰腳	→↘↓↙←→+A

金瑞龍和金家藩的真正關係到現時仍是一個謎，只知道他們之間是有着血緣關係而已。雖然他手上拿着一支長棍，但在招式上就和金家藩相當相像，大部份招式的名字都只和當年（？）金家藩所用的招名是一字之差，因此各位大可將此位仁兄當作阿金來使用。

金瑞龍的特點是攻擊距離極長（→+C的有效距離超過半個畫面），而他的招式之中大部份都是可作追加攻擊的，其中三連激在追打兩次下可做成最多11 HITS，以威力來說算是相當不俗，但始終他也是個沒有遠程武器的人物，戰鬥時只有主動一些了。除此之外，他的超必鳳凰腳雖然仍是屬於亂舞系的招式，但出招時就必須先讓第一擊蹲下掃腳擊中才能命中，若遇上他的時候必須小心。


◆飛閃斬


◆飛閃斬（追加攻擊）


◆斷月斬


◆飛襲腳

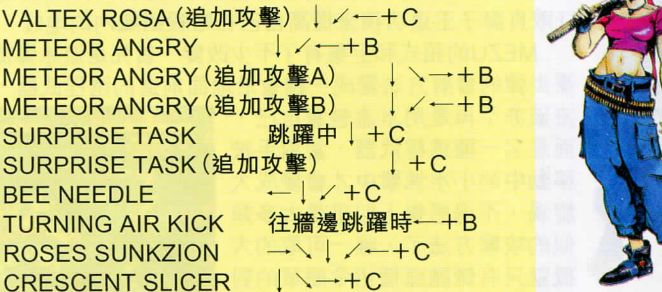

◆飛襲腳（追加攻擊）


◆三連激


◆三連激（追加攻擊）


◆鳳凰腳

羅莎 ROSA

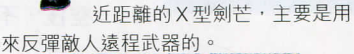


招式	指令
VALTEX ROSA	→↓↘+C
VALTEX ROSA（追加攻擊）	↓↙←+C
METEOR ANGRY	↓↙←+B
METEOR ANGRY（追加攻擊A）	↓↘→+B
METEOR ANGRY（追加攻擊B）	↓↙←+B
SURPRISE TASK	跳躍中↓+C
SURPRISE TASK（追加攻擊）	↓+C
BEE NEEDLE	←↓↙+C
TURNING AIR KICK	往牆邊跳躍時←+B
ROSES SUNKZION	→↘↓↙←+C
CRESCENT SLICER	↓↘→+C
★勝利之曉	→↘↓↙←→+A



上集唯一的女角CAROL被換走後，新人物羅莎成了今次10名主角中唯一的女角，她是為了救出那些被真獅子王捉走了的同伴而參加今次大會的，雖然看她腰帶旁邊繞了一串子彈，但她在遊戲中所用的武器卻是一柄東洋刀（遺憾……）。

在招式上，羅莎擁有的招式類型和金瑞龍頗為相像，SURPRISE TASK可看成是金的飛襲腳，METEOR ANGRY則是斷月斬的翻版，而且更有兩種不同的追打方法，但羅莎最大的優點是有着CRESCENT SLICER這種遠程武器，而ROSES SUNKZION則是一種近距離的X型劍芒，主要是用來反彈敵人遠程武器的。




◆VALTEX ROSA


◆METEOR ANGRY


◆METEOR ANGRY（追加攻擊A）


◆METEOR ANGRY（追加攻擊B）


◆SURPRISE TASK


◆SURPRISE TASK（追加攻擊）


◆BEE NEEDLE


◆TURNING AIR KICK


◆勝利之曉

GOZU

陽炎拳	連按A
陽炎拳(追加攻擊)	↓↘→+A
轟天	↓↙←+C
豪炎彈(橫方向)	→↓↘+A
豪炎彈(斜方向)	→↓↘+B
豪炎彈(上方向)	→↓↘+C
無道轉輪爪	往牆邊跳躍時←+C
無道牛炎波	↓儲氣後↑+A
滅殺爪	↓儲氣後↑+C
獄炎界	←↙↓↘→+A
三日月	↓↘→+C
空中三日月	跳躍中↓↘→+C
★邪呀亂擊掌	→↘↓↙←→+A

在上一集舉行的獸神武鬥會結束後，GOZU再次回到了暗之世界，但因為得知真獅子王打算再次舉行武鬥大會，為了報亡弟被真獅子王所殺之仇，決定再次參賽。

雖然GOZU和MEZU在招式上看起來很相似，但其實是各有特色的，豪炎彈從上集自動追着敵人位置發射改為利用ABC掣來決定發射方向，而獄炎界則類似MEZU的冰衣，同樣是主要用來對空的，至於無道牛炎波就最好在遠距離使用，否則被人用閃身避過後便不敢想像了。另一方面，GOZU還比MEZU多了一招可在跳躍中使出的三日月，這一招簡單來說即是豪鬼的空中波（斜下），相當好用。超必邪呀亂擊掌是要對手硬擋的招式，但在太近出招的話反而會落空（被敵人走進了死角）。


◆陽炎拳


◆轟天

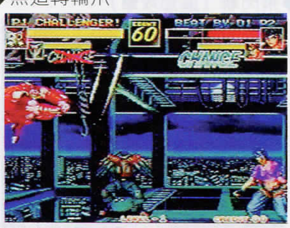

◆豪炎彈（橫方向）


◆無道轉輪爪


◆無道牛炎波


◆獄炎界


◆三日月


◆空中三日月

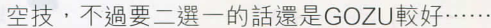

◆邪呀亂擊掌

MEZU

陽炎腳	連按B
陽炎腳(追加攻擊)	↓↘→+B
轟天	↓↙←+C
無道轉輪爪	往牆邊跳躍時←+C
冰衣	→↘↓↙←+B
流冰彈	←↙↓↘→+B
無道水流波	→↓↘+B
三日月	↓↘→+C
鎌鼬	↙+B
★邪呀亂擊腳	→↘↓↙←→+A

和GOZU一樣，MEZU因為得知真獅子王打算再次舉行武鬥大會，所以亦決定參賽，找真獅子王報殺弟之仇，而MEZU亦打算利用打敗真獅子王這功積來提高自己在暗殺組織內的地位。

MEZU的招式和上集有了不少改變，首先是流冰彈從上集如豪炎彈的發射方法變成一種會沿地面前進的遠程武器，無道水流破亦不再是用水流包着自己，而是另一種遠程武器，當對手被移動中的小水塊擊中才會變成大旋渦，不過感覺上似乎是太多類似的攻擊方法了，唯一可取的大概就只有鎌鼬這種招令簡單的對空技，不過要二選一的話還是GOZU較好……




◆陽炎腳


◆陽炎腳（追加攻擊）


◆無道轉輪爪


◆冰衣


◆流冰彈


◆無道水流波


◆三日月


◆鎌鼬


◆邪呀亂擊腳

10名主角之故事背景及人物特性介紹

影·獅子王

NIGHTMARE	←↙↓↘→+A
NIGHTMARE(追加攻擊)	↓+A
BEAST BLOW	↓↙←+A
SILENT STROM	→↘↓↙←+C
GOD BRESS	↓↑+C
EARTH CHOPPER	↓↘→+C
MINIMUM UPPER	→↓↘+A
★KING STRAIGHT	→↘↓↙←→+A

在上次大會中，影獅子王是以影武者的身份去迎戰各參賽者，但他對真獅子王的憎恨令他意圖謀反，但最後卻敗於真獅子王強大的實力下，今次他得知真獅子王再次舉行武鬥大會，於是決心捲土重來。

影獅子王的特點是招式大開大合，幾招遠程武器在落空時都會有頗長的硬直時間，很易被對手還以重擊，反而NIGHTMARE這種觸身投招式就相強好用，因為雖然看上去這招是用來擋格對手上段招式，但其實這一招卻是連下段的招式亦一樣通用，而且更可利用追打來提高殺傷力，當然，這一招對遠程武器是沒有效的，所以太常用的話只會讓對方有所防備。



◆NIGHTMARE



◆NIGHTMARE（追加攻擊）

◆BEAST BLOW

◆SILENT STROM



◆GOD BRESS

◆EARTH CHOPPER



◆MINIMUM UPPER

◆KING STRAIGHT

GORDON

FRICTION HEAT	→↓↘+A
LAUNCH UPPER	↓↘→+A
LAUNCH UPPER(追加攻擊)	↓↘→+A
HIP BOMBER	跳躍中↓+B
HARD PRESSURE	跳躍中當敵人接近時↓+C
SPARK BOLT	↓儲氣後↑+C
CYCLONE TONFAR	↓↘→+C
★MADPOLICE	近距離→↘↓↙←→+A

前作中為救患了不治之症的女兒而戰的他，由於最後得到真獅子王的相助，女兒終於康復了，但因為他的女兒說希望能有一間較大的房子，所以GORDON決定接受真獅子王的邀請參加今次大會，希望能賺到買屋用的錢……

GORDON舊有的招式在今集中沒有太大的改變，只是LAUNCH UPPER可在命中時作出追打，而SPARK BOLT亦從上集分三方向射出三個電球改為只向前方發射，至於新招方面，今集他增加了HIP BOMBER和HARD PRESSURE這兩種在跳躍中使用的招式，需留意的是後者其實是一種空中投，所以在戰鬥時可看敵人的動向而作出選擇。GORDON的超必MADPOLICE是屬於亂舞型的招式，需要第一擊命中了才會繼續下去，加上前衝的距離有限，實用性相當有限。



◆FRICTION HEAT



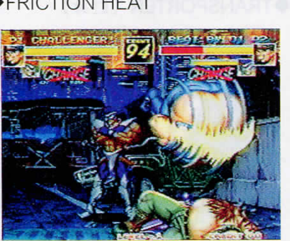
◆LAUNCH UPPER



◆LAUNCH UPPER（追加攻擊）



◆HIP BOMBER



◆HARD PRESSURE



◆SPARK BOLT



◆CYCLONE TONFAR



◆MADPOLICE

10名主角之故事背景及人物特性介紹

中白虎 CHUNG

白虎彈	→↓↘+C
千手掌打	→↓↘+A
氣傳玉	↓↙←+A
氣傳玉(追加攻擊)	→+A
紫炎龍	→↘↓↙←+C
珍火炎	↓↘→+C
雞雞變化(怒狀態時)	→·→+C
旋風炎舞(怒狀態時)	跳躍中↓+C
★仙人發破	→↘↓↙←→+A

上次大會中白虎雖然是因腰骨痛而退出，但因為額角曾被獅子王所傷，所以今次才會再度參賽來報一箭之仇。

在招式方面，中白虎並沒有太多新招，但舊招式的出招方法有很多都作出了改動，其中白虎彈從上集新影拳般的儲系變成了指令系，而千手掌打亦簡化為一般昇系的指令，大大提高了出招的可靠性，至於新招氣傳玉則是近身戰時不錯的招式。

和上集一樣，當中白虎的HP指標開始閃動時，他便會進入憤怒狀態，再追加了兩種必殺技可用，另外在超必方面亦有所改變，今次中白虎所用的是向四方八面射出火球的仙人發破，各位可當成是KOF系列麻宮雅典娜的超必來用。


◆白虎彈


◆千手掌打


◆氣傳玉


◆氣傳玉（追加攻擊）


◆紫炎龍



◆珍火炎


◆鷄鷄變化


◆旋風炎舞


◆仙人發破

JOKER

CRAZY TOY	→↓↘+C
BLOOD PARASOL	跳躍中↓+A
ROLLER DASH	←↙↓↘→+A
ROLLER DASH(追加攻擊)	←↙↓↘→+A
MURDER HAT	→↘↓↙←+C
MAGICIAN CARD	↓↘→+C
TRANSPORTER(近身)	↓↙←+A
TRANSPORTER(空中)	↓↙←+B
TRANSPORTER(遠距離)	↓↙←+C
SCARECROW	↙+B
★GOOD FACE	→↘↓↙←→+A

由於JOKER所控制的犯罪組織最近有不少成員被警方捉了，因此JOKER便打算利用今次的大會打敗真獅子王來吸收他的組織。

在武器方面，JOKER仍舊是保持着那種奇怪的風格，但上集放出嚇人箱的SHOCKING TOY在今集就變成了一個放滿利器的CRAZY TOY，而TRANSPORTER則可利用按ABC掣來決定隱身後的出現位置，總之，按A是在對手眼前出現、按B是從對手上方降下、按C則是在遠離對手的位置出現，若善用這一招的話，是可以增加不少勝算的。

超必GOOD FACE是放出一個和JOKER一樣的大氣球，但因為這招的攻擊判定主要是在上方，所以用起來要像使用泰利的火炎牆一樣，最好能引對手跳過來的時候才出招……


◆CRAZY TOY

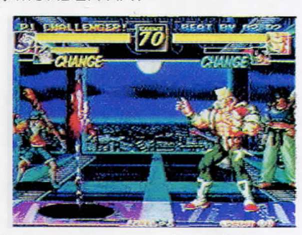

◆ROLLER DASH

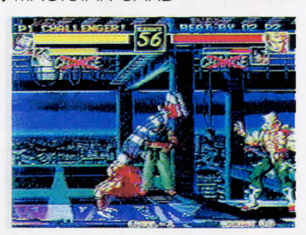

◆MURDER HAT


◆MAGICIAN CARD


◆TRANSPORTER（近身）


◆TRANSPORTER（空中）


◆TRANSPORTER（遠距離）


◆SCARECROW


◆GOOD FACE

疾風 HAYATE

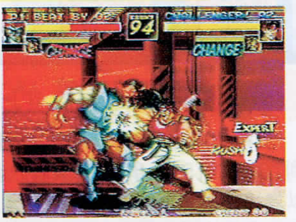
招式	指令
強烈斬	←↙↓↘→+A
強烈斬(追加攻擊)	←↙↓↘→+A
飛天昇王腳	→↓↘+B
飛天昇王腳(追加攻擊A)	→+B
飛天昇王腳(追加攻擊B)	↘+B
烈風殺	跳躍中↓+A
烈風殺(追加攻擊)	↓+A
幻影飛棍(橫方向)	↓儲氣後↑+A
幻影飛棍(斜方向)	↓儲氣後↑+B
幻影飛棍(上方向)	↓儲氣後↑+C
念動飛棍	→↘↓↙←+C
飛棍投術	↓↘→+C
空中飛棍投術	跳躍中↓↘→+C
★奧義！無雙亂舞	→↘↓↙←→+A

前作中的主角，利用一套以空手道和回力標混合而成的「風雲拳」來作戰，不過在上一集卻敗給影獅子王，今集以一般角色的姿態再度登場，打算再次和獅子王決一高下。

暫且不評論疾風的造型或所用的武器是否導致上集失敗的原因，總之今集他就的確是強化了不少，多種招式都有追打的能力，其中需注意的是飛天昇王腳的追打是需要在使出飛天昇王腳的同時輸入的，而成功輸入追打後，整招的動作是會有很大不同的。幻影飛棍和上集的不同之處是雖然仍會同時出現三個棍影，但就只有其中一個是實體，其餘兩個即使命中對手也是不會有任何殺傷力的。


◆強烈斬（追加攻擊）


◆飛天昇王腳


◆飛天昇王腳（追加攻擊A）


◆飛天昇王腳（追加攻擊B）


◆烈風殺


◆烈風殺（追加攻擊）


◆念動飛棍


◆空中飛棍投術


◆奧義！無雙亂舞

EAGLE

招式	指令
AMERICAN SCREW	跳躍中↓+B
FLASH WING	→↓↘+B
FLASH WING(追加攻擊)	↘+B
FRONT SUPLEX	←↙↓↘→+A
FRONT SUPLEX(追加攻擊)	←↙↓↘→+A
DIVING BODY ATTACK	往牆邊跳躍時←+A
AXE BOOM	↓↙←+C
AXE THROW	↓↘→+C
空中AXE THROW	跳躍中↓↘→+C
★EAGLE SPECIAL	→↘↓↙←→+A



由於在上次大賽中未能確定獅子王是否就是他的哥哥，所以EAGLE今次再度參賽。

這位自稱以摔角作為格鬥技，但卻同時拿着一柄大斧作戰的傢伙，在招式方面主要是新增了一種衝到對手面前將對手後摔的投技FRONT SUPLEX（總算有點像一個摔角手……），另外FLASH WING就變成了昇系的指令，用起來順手得多，而AMERICAN SCREW亦簡化成只要在跳躍中↓+B便可，沒有那麼容易被人看穿，但相比之下，只有在牆邊才能使用的DIVING BODY ATTACK就擁有較快的速度，似乎更為適合作突襲之用……


◆FRONT SUPLEX


◆FRONT SUPLEX（追加攻擊）


◆DIVING BODY ATTACK


◆AXE BOOM


◆空中AXE THROW


◆FLASH WING


◆AMERICAN SCREW


◆EAGLE SPECIAL

Project OVERKILL 殺戮之美學

製造商：KONAMI
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

ACT MEM



正所謂物以類聚，你係咩性格就註定有啲咩類型嘅朋友，正如筆者平時都係一個好溫純，好和藹可親嘅人，不過久唔久當啲暴力傾向戰勝理智時就一定要搵啲嘢「血祭」，都咪話唔恐怖。而早排到各旺場「循視業務」時便看到不少地方SHOW緊啲隻《Project OVERKILL》，老實講，齋睇畫面真係唔覺有咩吸引，直至行到某相熟老細處時，大哥佢竟然係都要我買咗佢全舖唯一一隻原裝嘅《Project OVERKILL》，哇！大佬，你又屈我買嘢！？好啦，同你咁熟先同你買㗎咋！不過奇就奇在佢竟然好邪咁笑住同我講：「啲隻GAME好正㗎，啱曬你玩……」，唔通我個樣好鹹濕？返到屋企開GAME，原來啲隻嘢唔係玩鹹濕，而係玩血腥，而且仲係好血腥個隻……真係好啱我玩……

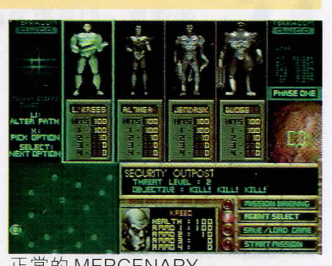
OPTION



正式入GAME前當然要先入OPTION睇真咩環境，而在進入OPTION後玩者便可以設定音效及選擇操作方法，由於OPTION中已十分清楚地交待操作方法，因此本文亦不再作甚麼操作介紹，當然，玩者的目的便是選出最適合自己的一種。

難易度

同於OPTION中，於特殊音效下玩者可看到「MERCENARY」一項，同時玩者亦可切換為「GRIMPEAPER」及「WIMP」，至於這三項其實便是難易度的調教，當切換及進入遊戲後玩者除會發覺敵人會有不同的「活潑」程度外，開始時人物的體力及武器彈量亦會有所不同。



正常的MERCENARY



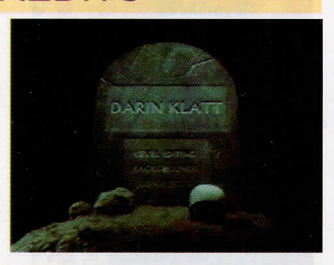
高難度的GRIMPEAPER



輕易WIMP

搵笨的CREDITS

於操作方法一項之下，玩者便會看到「CREDITS」一項，不過讀者們切勿以為這是調教遊戲中人物的隻數，查實此項是讓玩者看看此遊戲的製作人員名單，當進入後便會LOAD出一段悶到嘔的片，玩者只會見到一個墳墓自己轉來轉去，每轉一次石碑便會顯示不同製作人員的名字……



進入遊戲

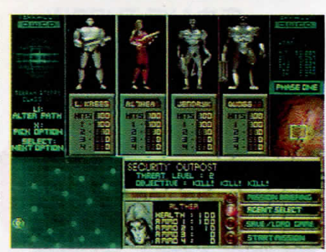
MISSION BRIEFING

當進入遊戲後，玩者便可看到四項選擇，而在「MISSION BRIEFING」中便可選擇進行的任務，不過選擇條件便是只可選擇已完成的任務。至於在選定任務後，畫面便會顯示及講解任務的目標，而以第一版來說便較簡單，只是完全破壞，但第二版便要破壞指定目標。



RGENT SELECT

於遊戲中玩者其實是可操作四名人物的，而每名人物死後便不能選用，當四名人物也被殺後便GAME OVER。至於在能力上四名人物也各有不同的，有的移動力高但攻擊力低，有的移動力低但攻擊力高，當然亦有能力平均的，至於選用次序便適隨尊便。



SAVE / LOAD GAME

當完成一項任務後，玩者便可進入這項將遊戲進度記錄於記憶卡中，同樣地在下次開GAME時亦要先進入此項讀回上次的記錄才可繼續。此外玩者亦要留意一點，那便當完成任務後，人物當時的體力及武器彈量亦會記下的，即在下一個任務中如選用相同人物的話便會以之前的狀態進行遊戲。



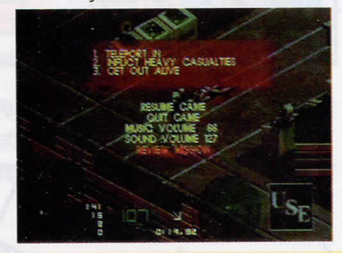
START GAME

本來這項都無乜嘢好講，不過要留意的便是當進入這準備遊戲的畫面時，記着不要亂按「START」，因為不論在甚麼項目，只要按START便會立刻進入遊戲，即在沒有選擇任務及人物下進入。故此在正式工序上應先選定好各項目，之後便進人此項及按方向桿的左進入遊戲。



暫停遊戲時

正如其他遊戲一樣，在遊戲進行中途，只要按「START」便可暫停遊戲，不過在《Project OVERKILL》中在暫停遊戲後畫面便會出現數個選項，而這些選項其實與OPTION是差不多的，當中玩者可調教音效或退出遊戲，不過最實用的便是「REVIEW MISSION」一項，因為在這裏玩者可看回任務的目標。

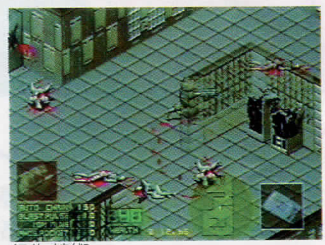


血呀！血呀！嘩哈哈！

於遊戲中，最精彩、最吸引的當然便是血猩的畫面吧。遊戲中玩者可先將敵人引至背向牆，之後開槍便可玩血灑牆壁，大有「乜乜到此一遊」的風味。此外，由於敵人在死後會黐死在地上，故遊戲中玩者亦可玩堆屍，可死埋一堆，又可玩一字長蛇陣，堪稱「殺戮之美學」。最後，當人物步過屍體後是會留下一些血腳印的，雖然腳印會很快乾掉，不過玩者亦可在乾前印出圖案，簡直是「行為藝術」。


乜乜到此一遊

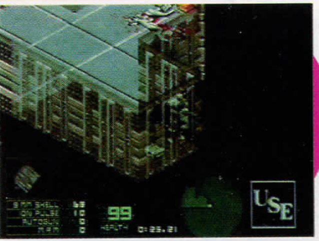

殺戮之美學

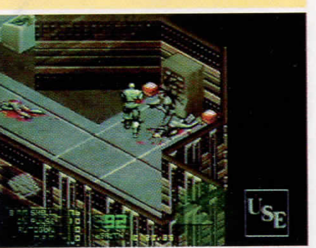

行為藝術

從第一項任務中學會求生

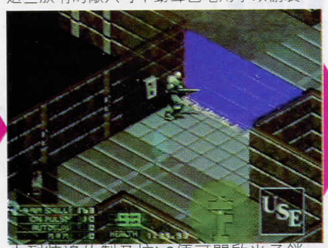

一開始時身後是有數個彈匣的。

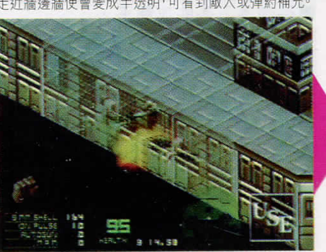

這些放哨的敵人可不動聲色地用拳頭偷襲。

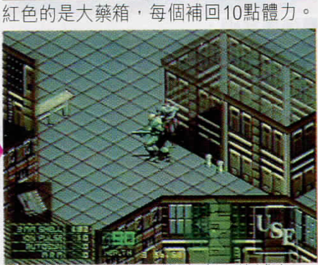

走近牆邊牆便會變成半透明，可看到敵人或彈葯補充。


紅色的是大藥箱，每個補回10點體力。


電腦及牆上的設備一定要破壞，另白色的盒子可補1點體力。


走到牆邊的掣及按L2便可開啟光子鎖。


牆後除有彈葯補充隱藏外亦有設備隱藏的。


這些綠色小柱便是特殊武器的補充。


這大閘打開後會有大批敵人出現。


這裏打開後同樣很踏馬。


進入這裏後可從左面步下.


落下這裏要小心，從側面跌下會扣體力的。

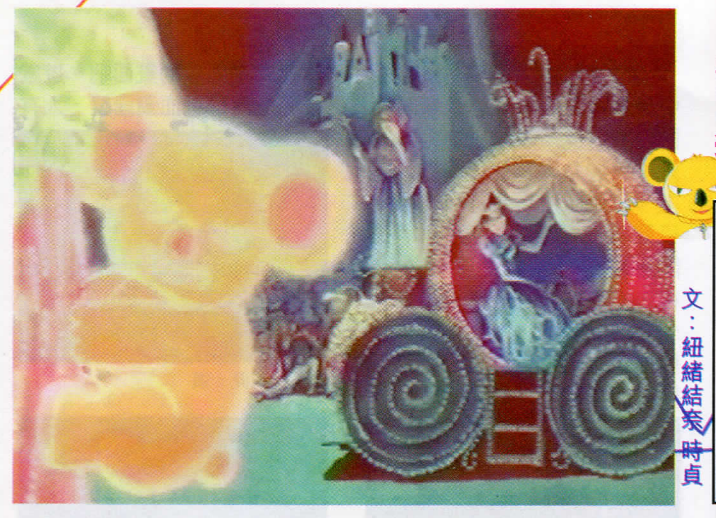

地庫雖很踏馬，但勝在補充道具多。


在這裏亦要先開鎖進入。


認清門的樣子，有些要爆破才能進入的。


這裏亦是先爆破才在地圖出現有房入。





心跳回憶對戰PUZZLE蛋

我好想用殺人樹熊呀

我好想用殺人樹熊呀

文：紐緒結奈時貞



製造商：KONAMI
價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM











前言

在上一期已為大家介紹了基本的操作，相信大家亦已都對這隻遊戲有着一定的認識，那麼各位能否迫使出潛在的根性，來將此 GAME 打爆呢？能夠的話！筆者在此恭喜你，但還未打爆的朋友千萬不要灰心，當你們聽多幾次《沒出色的傢伙們之詩》的話，筆者相信你很快便會鼓起勇氣來達成爆機的意願，不如現在為大家介紹一下CPU的應付方法及其他資料吧。

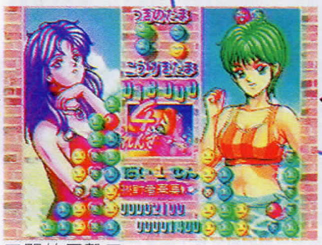




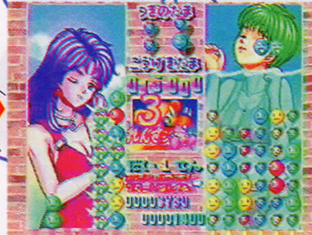
■慢慢地砌，



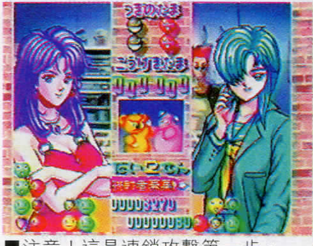
■待你落下多些攻擊玉，



■開始反擊了，



■連鎖反擊！



■注意！這是連鎖攻擊第一步，



■作好準備後……，



■使用連鎖攻擊：



■鏡 魅羅：「呵呵呵！」

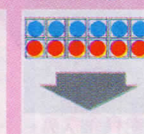
對 CPU 的應對手則（第一條）

所謂知己知彼，百戰百勝，當你知道了對手的攻擊方法，便可以決定利用那一種方式來應對，首先為大家刊出各「情場女勇士」的攻擊方式，好好的記着吧！這個攻擊表對於此 GAME 有着很大的用途啊！！

A-TYPE（心跳版）B-TYPE（進！對戰版）

藤崎 詩織





A-TYPE　B-TYPE

A的攻擊方式是直行攻擊玉，其中有着不同的顏色，而最後的攻擊玉是橫一行落下，往往令人有措手不及的感覺。

B的攻擊方式是不停地在上方落下一排相同顏色的攻擊玉，在戰鬥方面可封殺對手的反擊，十分有效，所以筆者認為詩織是B-TYPE較強。

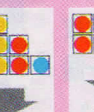




早乙女 優美




A-TYPE B-TYPE



A的攻擊方式是從上方落下一些梯形排列的攻擊玉，而顏色是成直向排列，基本上不是太難破解。

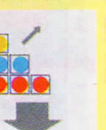
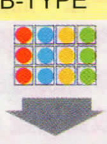
B的攻擊玉是橫一排落下，顏色成直向排列，而落下的攻擊玉最上部是成水平排列的，一但遭受到攻擊是十分難解，所以筆者認為優美是B-TYPE較強。



清川 望

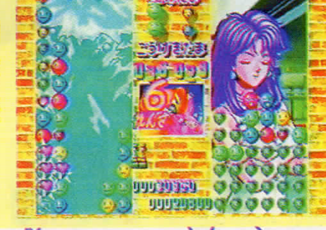



A-TYPE B-TYPE

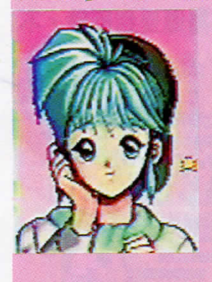



A的攻擊方式是呈直角三角形狀，左邊高、右邊低的由上方落下，而顏色方面成橫方向，要用連鎖反擊需要一些技考，所以筆者認為清川是A-TYPE較強。

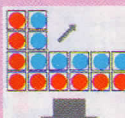
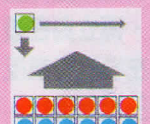
B的攻擊方式比較差，只是於中間的四行落下攻擊玉，顏色成直一行，很容易受到旁邊的空隙得到一次大反擊，筆者認為這只適用於一擊必殺。



虹野 沙希

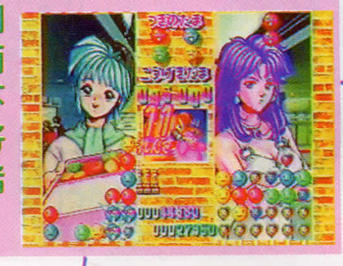



A-TYPE B-TYPE

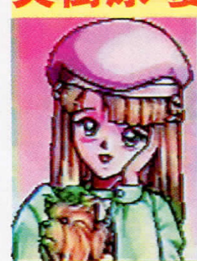



A的攻擊十分之弱，因為攻擊玉的落法是成L字形，若不是作一次過用大連鎖攻擊的話，很容易遭受到大反擊。

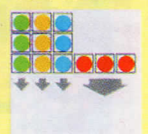
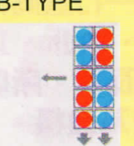
B的攻擊簡直是與A-TYPE「海軍鬥水兵」似的，攻擊玉是由下方向上，而顏色是成一行橫線，另外左上方會跌下少數量的攻擊玉，對於實戰方面較為好些（筆者按：只是些少。），所以筆者認為沙希是B-TYPE較強。



美樹原 愛




A-TYPE B-TYPE

A的攻擊玉落法是三行不同顏色從左方直落，再加右方會有一行橫行直落，最終的形態是呈風車形狀，若對手想以連鎖反擊亦不會受到巨大重創，筆者認為美樹原是A-TYPE較強。

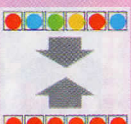
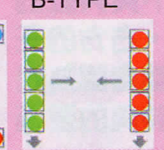
B的攻擊形態較A為差，攻擊玉落下方式分別是三個紅色與藍色的直向攻擊玉所組成，若對手待右方落下攻擊玉後作一個連鎖大反擊，絕對會遭受到一個重創。

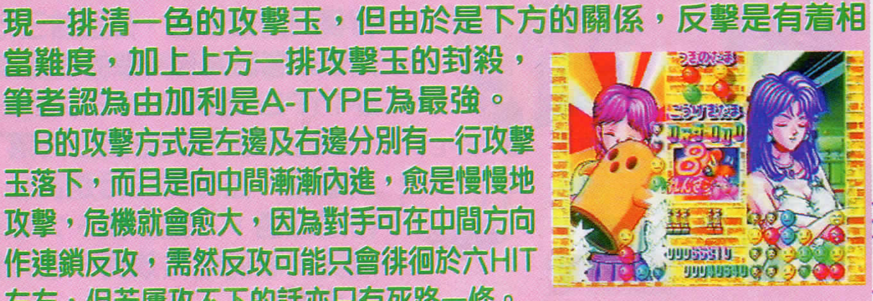


古式 由加利




A-TYPE B-TYPE

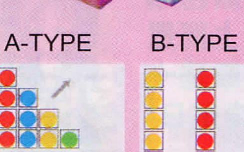


A的攻擊方式是上方落下一排不同顏色的攻擊玉，下方亦出現一排清一色的攻擊玉，但由於是下方的關係，反擊是有着相當難度，加上上方一排攻擊玉的封殺，筆者認為由加利是A-TYPE為最強。

B的攻擊方式是左邊及右邊分別有一行攻擊玉落下，而且是向中間漸漸內進，愈是慢慢地攻擊，危機就會愈大，因為對手可在中間方向作連鎖反攻，雖然反攻可能只會徘徊於六HIT左右，但若屢攻不下的話亦只有死路一條。

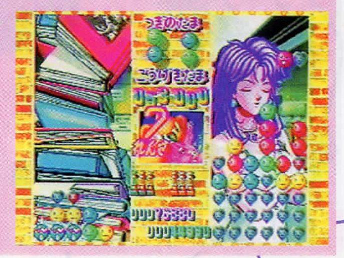
如月 未緒




A-TYPE　B-TYPE

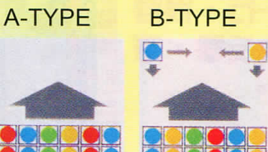
A的攻擊玉是與清川 望的A一樣成直角三角形狀，左邊高、右邊低的由上方落下，但攻擊玉的顏色方面是四行打直的掛列，要破解的話並不是一件太難的事，只要冷靜地從右方開始殺出一條血路，是可以破解及反攻的。

B的攻擊玉是由一行行單一顏色的直行所組成，雖然可能遭受到連鎖反擊，但對手可能亦因你的攻擊玉阻礙而有所顧忌，也許還會砌錯了而達到一個必敗的階段，所以筆者認為未緒是B-TYPE較強。



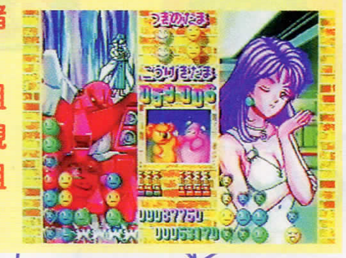
紐緒 結奈



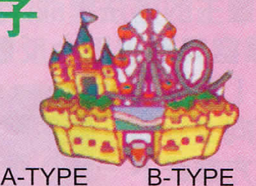
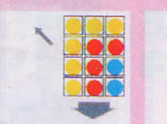
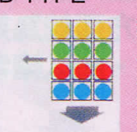

A-TYPE　B-TYPE


A的攻擊是從下方出現不同顏色的攻擊玉，這一個攻擊方法在對戰時真的十分好使好用，因為要破解的話相信是要靠少許運氣，而且當一次過做出六至七的連鎖，對手可能因此氣絕，紐緒絕對值得各位朋友考慮作第一次使用。

B的攻擊方式與A差不多是一模一樣，而且還加上了上方再落下少量攻擊玉，在對手出現危機時再封着上方的去路，都可算是既毒且狠，所以筆者認為紐緒是B-TYPE較為強些。

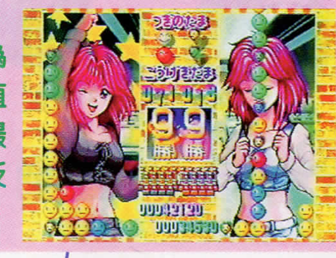


朝日奈 夕子

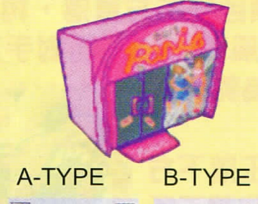


A-TYPE　B-TYPE



A的攻擊方式是同一種顏色的攻擊玉混和在直行及橫行之中，排列方式為三粒三粒一排，就如圖中所示成幾個倒轉的L字，這種攻擊方式是很容易遭受到反擊，不過筆者認為對夕子來說這個攻擊方式已經不錯了。

B的攻擊方式可以用「引火自焚」來形容，因為它的攻擊玉是同一種顏色並列三粒，而且成三行直行，若對手慢慢等待右方多些攻擊玉，再立刻在最頂方吃一行，便會遭受到八HIT以上左右的連鎖反擊，所以在使用夕子的B-TYPE前請三思而後行。



鏡 魅羅

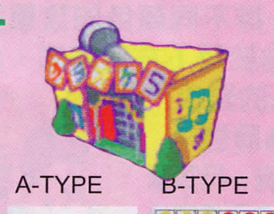
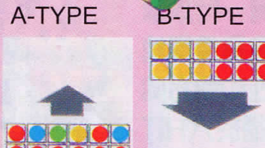


A-TYPE　B-TYPE

A的攻擊形式是呈兩個直角三角形組成，中間是呈V字凹陷狀，顏色方面是不同顏色的橫向並列，似乎比較易破，但若有着斷續的攻擊，便會得到不俗的效果。

B的攻擊方式是上與下分別出現一些散亂的攻擊玉，而顏色是每一行直向梅花間竹式，若每次「攻吓、收吓、攻吓」，會把對手的攻擊漸漸瓦解，所以筆者認為魅羅是B-TYPE較為強橫。



片桐 彩子



A-TYPE　B-TYPE


A的攻擊大至上與美樹原之A-TYPE差不多，它是從下方升起一行行橫向的攻擊玉，分別首三行是不同顏色，再來的三行是清一色，所以筆者認為受反擊的機會很大，但比起B-TYPE來說A-TYPE亦較安全些。

B的攻擊方式是在上方落下黃與紅的攻擊玉，左方的三行是黃色，右方的三行是紅色，不難多說，大家都會認為是遭受反擊的危險攻勢，使用時真的要極之小心啊！







■藤崎：「以PUZZLE決一勝負吧！」



■以真・世界征服機械人來挽回敗局！



■紐緒終於不敵藤崎，愛人慘遭搶奪。

對CPU的應對手則（第二條）

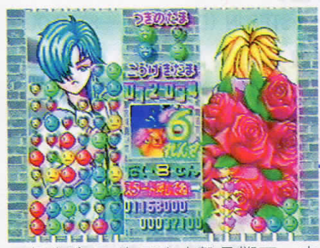
對CPU時是各有不同的戰法，記着，電腦是一個較聰明的對手，有時侯若使用一些攻擊方法較好的人物(筆者按：如紐緒結奈和鏡 魅羅B-TYPE等。)，電腦是能夠十分地輕易破解，所以若玩了幾次都敗陣於某一位人物時，可以者試轉換另一位人物(筆者按：如朝日奈 夕子B-TYPE和清川 望B-TYPE等。)，都可能輕易獲勝。另外在遇到不同的對手，是有着不同的應對方法，例如早乙女 優美、紐緒 結奈、鏡 魅羅、早乙女 好雄及伊集院 麗，都是要採取速戰速決的方法來應付，即是一有機會製造連鎖攻擊便絕不能猶疑下去，若太在意一擊必殺的話，相信必定「女」命不保；但若對手是清川 望、虹野 沙希、美樹原 愛、古式 由加利、如月 未緒、朝日奈 夕子、片桐 彩子、藤崎 詩織及謎之樹熊(館林見晴)是可以等機會而作出一個大連鎖攻擊或反擊的。

對CPU的應對手則（第三條）



■練習MODE的爆機。

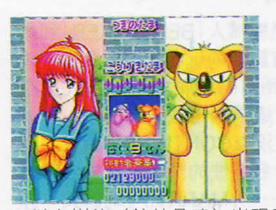
除了上一期介紹的TYPE-A心跳版及TYPE-B進！對戰版外，是有練集、告白、根性的選擇，相信一向有玩《KONAMI》的《PUZZLE蛋》都會知道這是LEVEL選擇模式，練集MODE只會和其中三位對戰，告白MODE是一般難度，根性MODE就是為一些有根性的朋友而設的極惡MODE，筆者對初學者建議還是好好地於練集MODE熟集一下玩法才去挑戰高難度吧！



■伊集院 麗的最強攻擊是擲下一束玫瑰花。

對CPU的應對手則（第四條）

在第八戰與伊集院 麗決勝負時，請想清楚用誰打爆機，才戰勝伊集院，千萬不要在與藤崎 詩織對恃時自殺，來決定用誰爆機，因為在詩織那處是不能續版的(筆者淒厲的哀號：余是玩根性MODE在詩織處自劏後，才知道這既殘酷、又可惡的事實的！)；另外，若果用詩織到最終目的地——傳說之樹下，是會與謎之樹熊(館林 見晴)對戰的，牠是十分易應付和可愛的(筆者按：其實我好驚，因為我是紐緒 結奈。)。



■謎之樹熊（館林見晴）出現了！

對CPU的應對手則（第五條）

在告白MODE及根性MODE，除了難易度上有莫大的差別外，就是根性MODE打爆後多了一幅硬照及可將人物的爆機畫面SAVE下來，但要爆根性MODE又談何容易呢？！



■樹熊輸也輸得特別可愛！

並不是對CPU的應對手則，而是徵求解謎者

筆者曾於多次爆機後看到畫面中出現了一個日文字，但每次都是出現不同的日文，照日文的解釋是沒有意義的，所以若有人知道個中含意的話，不訪來信告知。



■古式 由加利在傳說之樹下默默等待。

■白馬王子出現了！

■合照都有古式先生？

■藤崎得到勝利，在樹下不斷的着愛人。

■愛人趕到了！

■時貞君（玩者）向詩織表白。

■祝永遠幸福……永遠……

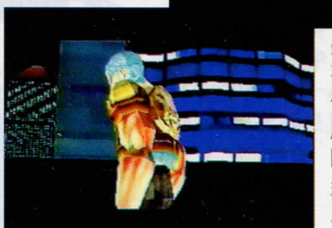
■根性爆機有着這樣的硬照相贈。







故事背景



《幻影鬥技》的故事背景是一個由「POS」所主辦的格鬥技大會，這個大會的名字是——「POWER OF SOLID」，在這個大格鬥技大會之中，出現了不少的能人異士，不過，這些人的參戰目的各有不同，他們有的是為了那筆令人心動的巨額獎金；有的是為了要得到崇高的榮譽；有的是為了私人的目的，不論參戰者是為了甚麼目的，他們的目標也只有一個，便是得到勝利，正因為這樣，戰鬥之聲不斷響起，這戰鬥之聲將會一直響遍比賽場地，直到勝利者誕生為止……

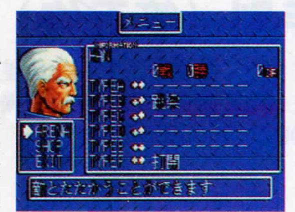
遊戲規則



相信各位對格鬥遊戲的比賽方式也十分的清楚，不過在這裏也要多提一下，在《幻影鬥技》之中，玩者要對付的敵人總共有10人，他們分別是玩者可以選擇的8名選手和最後的兩名BOSS，只要將以上的各人也打敗的話，玩者便算得到了最後的勝利（爆機）。

在每版之中，玩者也要在一個四方型的比武台之中和對手拼過你死我活，不過，在戰鬥之中是沒有「RING OUT」這回事的，所以，玩者大可以放心的戰鬥，不用因為怕被打出台而步步為營，所以《幻影鬥技》可以說是揉合了《VIRTUA FIGHTER》和《鐵拳》優點於一身的對戰格鬥遊戲。

養人的ARENA MODE



在《幻影鬥技》之中是有一個「ARENA MODE」的，在這個模式之中，玩者可以選擇自己喜歡的人物來戰鬥，這個所謂的「ARENA MODE」其實是一個給玩者養人物的模式，因為在戰鬥之中，得到勝利之後玩者會得到一定的「金錢」，利用這些金錢，玩者可以為自己的人物「購入」新的必殺技，這樣，玩者便可以因應個人喜好而已變人物的必殺技，不過，更換了的必殺技會自動消失，所以在更換前要非常仔細的考慮清楚。

這些被「養」的人除了可以在「ARENA MODE」之中使用外，更可以在「NORMAL MODE」之中，所以玩者成功的「養人」之後，一定要將之SAVE下來，否則便不可以在「NORMAL MODE」之中使用。

基本操作

在《幻影鬥技》這個遊戲之中，玩者可以選擇的人物有6人，雖然他們所使用的招式反有差異，不過，在一些基本的移動及攻擊上，他們是有着一套相同的操作模式的。

在操作之中，有一種是稱為「SHADOW SKILL」的，其實在遊戲之中玩者也會發現到在下方有一條的「BAR」，在出招之後，這條BAR便會越來越長，當滿了之後，玩者便可以使用了，當使用之後，遊戲中的人物會全身發光，而且出招的硬直時會大為減少，而且更可以高速的向敵人攻擊。



〔移動〕

→→STEP IN（DASH）　←←STEP OUT

〔攻擊〕

↑＋P	遠距離攻擊
↓＋P	近距離攻擊
P＋S	投技

斜後跳　垂直跳　斜前跳

後退（上段／中段防守）　前進

蹲下段防守　蹲下　蹲下前進

〔回避〕

P＋S　當被敵人打倒後，只要在着地時的一刻按便可以立刻跳起來，免被敵人作DOWN攻擊。（不過時間一定要十分準，否則……）

△○　1P色

×□　2P色

遊戲之中的兩個……隱藏人物

在遊戲之中，玩者在最後要對付的敵人是機械人「BERSERKER」和最後的BOSS「MARRY.P」，相信對格鬥遊戲有認識的玩者，一定會知道這些是可以使用的人物了。而方法便是先利用所有的人物爆機（LEVEL要在NORMAL或以上），之後，玩者便可以使用這兩個隱藏人物了。

不過，如果使用「MARRY.P」而又可以在沒有CONTINUE的情況下爆機，便會再出現了一位神秘人物，這人是一名男性的鬥士，他的名字是「HAGANE」（鋼），這人的真正身份原來是……「MARRY.P」的師父，亦即是一宮 千秋的父親一宮 鋼，這次將師父打敗，「MARRY.P」便成為了天下最強的人了。而這個厲害的人物又能否使用呢………………





基本人物簡介及出招表

→（輕推）　＋（同時按）　K（腳）
→（緊按）　P（拳）　S（必殺技）

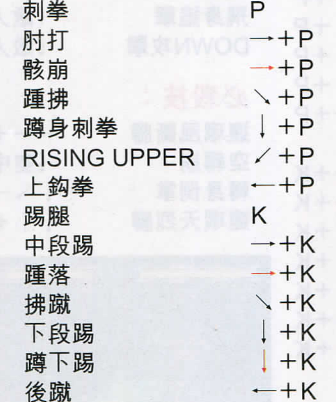
岩瀨 圭　KEI　（CV：森川 智之）



岩瀨 圭是一宮流門下的一名弟子，他是一個擁有非常高格鬥觸覺的少年，而且在一宮流之中，他的格鬥能力只是稍遜其師，所以，他是絕對有能力當一派之主的。而這次他參加「POWER OF SOLID」的目的是要將被擄的師父救出，而且更也更想藉這機會測試一下自己的能力。

通常技：

招式	指令
刺拳	P
肘打	→+P
骸崩	→+P
踵拂	↘+P
蹲身刺拳	↓+P
RISING UPPER	↙+P
上鉤拳	←+P
踢腿	K
中段踢	→+K
踵落	→+K
拂蹴	↘+K
下段踢	↓+K
蹲下踢	↓+K
後蹴	←+K



投技：

招式	指令
一本背負	S+P

特殊攻擊：

招式	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→+P+K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑+P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓+P

必殺技：

招式	指令
朧	→→+S
霞	↓↙←+S
震	↓↘→+P
零	↓↑+P

一般連續技：

PP
PK
P→+P
→+P→+P
←+P→+P
↓+K↘+K









波比・洛堅斯　BOBBY　（CV：岩永 哲哉）



波比是在美國窮民區長大的，其母在他年幼時便去了，只剩下他、妹妹和其父一同生活，不過其父終日以酒為伴，更向波比及其妹妹拳打腳踢，所以波比便帶同妹妹一同離家出走，為了生存，他唯有改變自己，使自己變得更堅強，而藉着他本身所擁有的速度和反射神經，創立了自己的格鬥術。這次參賽的目的是要為妹妹籌集手術費。

通常技：

招式	指令
刺拳	P
ELBOW	→+P
TURNING ELBOW	→+P
BACK SNAP	↘+P
蹲身刺拳	↓+P
蹲轉上鉤拳	↙+P
SCRATCH UPPER	←+P
踢腿	K
中段踢	→+K
HEEL DROP	→+K
蹲身下段伸腿	↘+K
TURNING ROUND KICK	↓+K
回旋蹴	↙+K
蹲下踢	↓+K
HIGH KICK	↙+K

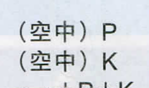
投技：

招式	指令
SIDE SOUP PLEX	S+P

特殊攻擊：

招式	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→+P+K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑+P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓+P

必殺技：



招式	指令
殺人陀螺	→→+S（可於空中使用）
地獄剪	↓↙←+S
惡魔柱	↓↓+S
血腥斧	←→+S

一般連續技：

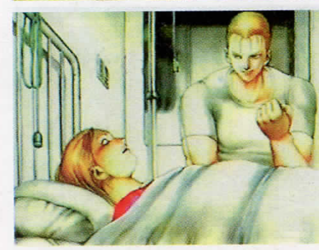
PK
PP←+K
K↓+K
KP→+K
K→+P→+K
K→+P↓+K











一宮 千秋 CHIAKI （CV：椎名 碧留）



一宮 千秋自小便被其父一宮鋼授以英才教育，所以使她練就一身強橫的武藝，不過，事實上她本人並不喜歡這樣的生活，她希望能夠回一個普通的女孩子，而這之她參加「POWER OF SOLID」的目的便是為了要做一個「優雅」的人而籌集經費……

通常技：

技	指令
短打	P
長打	→+P
發到	→+P
開腳	↘+P
伏打	↓+P
顎突	↙+P
壓破	←+P
端腳	K
伸腿	→+K
飛轉獨樂	→+K
襲腳	↘+K
步腳	↓+K
這足	↓+K
背蹴	←+K
轉身腳	←+K

投技：

技	指令
內股	S+P

特殊攻擊：

技	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→+P+K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑+P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓+P

必殺技：

技	指令
連環風斷腳	←→+S
空轉崩	（空中）↓↙←+S
轉身倒掌	↓↘→+S
連環天烈腳	↓↑+S

一般連續技：

- PK
- PPK
- PPPK
- PPP↘+K
- PPP→+K
- →+P←+P













漢 緋藍 HAN FEI LAN （CV：野本 禮三）



在十多年前，漢 緋藍因為要將自己的武藝傳給弟子，因而使其弟子身陷境之中，所以他便被判入獄。這次他參加「POWER OF SOLID」的目的是要在比賽之中找到一個有極高精神力和體力的人來承繼他的武術。

通常技：

技	指令
短打	P
發到	→+P
翻身崩拳	→+P
開掌	↘+P
伏打	↓+P
顎碎破	←+P
端腳	K
伸腿	→+K
轉身地掃腳	↘+K
地掃腳	↓+K
旋風腳	←+K

投技：

技	指令
突上	S+P

特殊攻擊：

技	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）P
DASH攻擊	→→+P+K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑+P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓+P



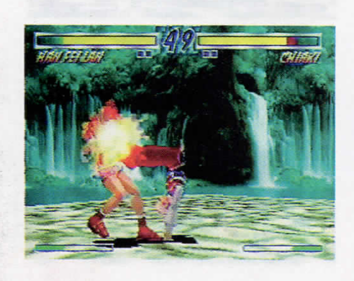
必殺技：

技	指令
打開	←→+S
跳梁	↓↘→+S

一般連續技：

- PK→+K
- PP
- PPK
- PP↓+K
- ↓+K↘+P
- ↘+KKK











哈莉·鶴堅斯 HARRY （CV：丸田 守理）



哈莉·鶴堅斯是一名自由身的記者，這次她參加「POWER OF SOLID」的真正目的是為了那豐厚的獎金，她打算在得到勝利後便到世界各地取材。她本身是一個典型的「TROUBLE MAKER」，不知有多少男孩子「衰」在她手上。

通常技：

招式	指令
刺拳	P
STEP ELBOW	→＋P
BACK SNAP	↘＋P
蹲身刺拳	↓＋P
SCRATCH UPPER	←＋P
LEG STUFF	K
ANTI · AIR EDGE	→＋K
HEEL DROP	→＋K
TAIL SLIDE	↓＋K
STEP LOW	↓＋K
蹲下旋腿	↘＋K
SUMMERSALT KICK	←＋K
LEG STEP	←＋K

投技：

招式	指令
貫穿彈射	S＋P

特殊攻擊：

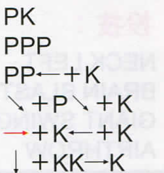
招式	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→＋P＋K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑＋P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓＋P

必殺技：

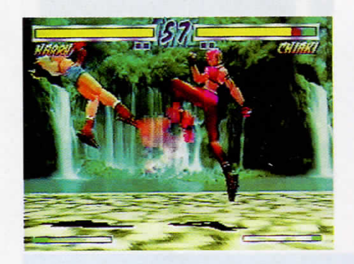
招式	指令
LUNATIC HELL	←→S
LUNAR ECLIPSE	（空中）↓↙←S
JAVELIN THROW	↓↘→S
CRESCENT SUMMER	↓↑S

一般連續技：

PK
PPP
PP←＋K
↘＋P↘＋K
→＋K←＋K
↓＋KK→K













馬克·史丹幅 MARK （CV：戶部 公爾）



馬克·史丹幅是史丹幅財團的公子，今次參加比賽的目的是因為與大會的主辦者「MARRY.P」有多年的仇怨，所以要藉着比賽向她報仇。事實上，馬克·史丹幅是一個不折不扣的花花公子，平日只是懂得香車美人……

通常技：

招式	指令
刺拳	P
BACK KNUCKLE	→＋P
打開	→＋P
開手	↘＋P
蹲身刺拳	↓＋P
ELBOW UPPER	←＋P
HIGH KICK	K
MIDDLE KICK	→＋K
回旋踵落	→＋K
SIDE KICK	↘＋K
LOW KICK	↓＋K
蹲身踢	↙＋K
回旋踢	←＋K

投技：

招式	指令
摑蹴	S＋P

特殊攻擊：

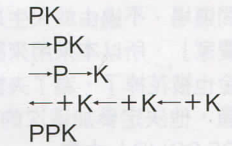
招式	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→＋P＋K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑＋P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓＋P

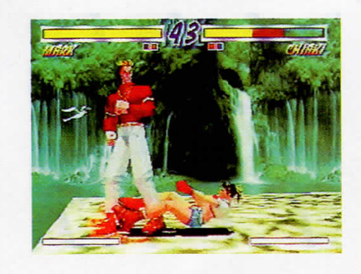
必殺技：

招式	指令
CYCLONE	←→＋S
FACE REPER	↓↙←＋S
SONIC THRUST	↓↘→＋S
GAY EDGE	↓↑＋S

一般連續技：

PK
→PK
→P→K
←＋K←＋K←＋K
PPK













利蒙·盧曼 REYMOND.N （CV：宮田 浩德）



利蒙．盧曼是一個已衰弱國家的教官，同時亦是特工一名，長年以來，他受到軍部的培養而練就一身實踐型的格鬥術，而現在他是另一個國家中最強的軍人。這次參加比賽的目的，表面上是為了使沒有生氣的軍人重拾信心，而事實上是為自己的銅像籌集興建費用。

通常技：

技名	指令
PUNCH	P
CHOP	→+P
HAMMER PUNCH	→+P
兩手PUNCH	↓+P
ARM LEFT	↙+P
DOUBLE HAMMER	←+P
SWING UP	←+P
前蹴	K
FRONT PRESS	→+K
DROP KICK	→+K
置腳	↘+K
突蹴	↓+K
膝蹴	←+K

投技：

技名	指令
NECK LEFT	S+P
BRAIN BLASTER	→←+P
GIANT SWING	→↘↓↙←+K
AIRTHROW	↓↘→+P

特殊攻擊：

技名	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→+P+K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑+P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓+P

必殺技：

技名	指令
EARTH BREAKER	↓↓+S
ROUND KNUCKLE	←→+S
SLEDGE HAMMER	↓↙←+S

一般連續技：

PK







尼爾·麥達尼路 NEIL （CV：長嶝 高士）



尼爾．麥達尼路是一個流浪的空手家，不過他的用活是相當的潦倒。他有一個心願，是要開辦一間道場，不過由於天生是一名「浪費家」，所以本來用來開道場的資金也被花掉了，為了夬快些達成心願，他決定參加這次的「POWER OF SOLID」大會。

通常技：

技名	指令
刺拳	P
正拳突	→+P
頭突	→+P
下段突	↘+P
蹲身刺拳	↓+P
諸手拳	↙+P
鈎拳	←+P
HIGH KICK	K
喧嘩踢	→+K
踵落	→+K
足拂	↘+K
LOW KICK	↓+K
摺足	↙+K
膝蹴	←+K

投技：

技名	指令
JUMPING PILE DRIVER	S+P
VERTICAL THROW	→↘↓↙←+P

（敵人被投起後再擊中對方攻擊力×2）

特殊攻擊：

技名	指令
跳拳	（空中）P
飛腿	（空中）K
DASH攻擊	→→+P+K
飛身追擊	（敵人倒地時）↑+P
DOWN攻擊	（敵人倒地時）↓+P

必殺技：

技名	指令
COUNTER SMASH	→→+S
NUTS CRACK	↓↘→+S
NUTS GRIND	↓↙←+S
HEAD HASH	↓↑+S

一般連續技：

PK









徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

　　《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

　　本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1－17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：＿＿＿＿＿＿＿＿
本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×		= $
	×		= $
郵費	×		= $
			合計 HK$

☐訂閱

本人欲自第＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：
郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

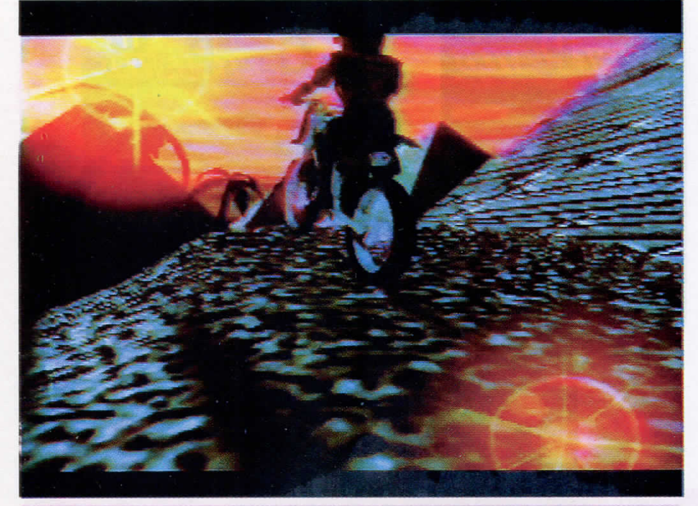
空郵（亞洲區；不包括日本）
☐一年（25期）：$1835.00
☐半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐空郵一年（25期）：$2080.00
☐空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐一年（25期）：$1167.50
☐半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐一年（25期）：$1325.00
☐半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐一年（25期）：$1350.00
☐半年（13期）：$702.00



INTERNATIONAL MOTO-X
國際越野電單車賽



於測試《國際越野電單車賽》這遊戲時，路過的米奇突然提出一個問題：「這不是昨年GAME SHOW中玩個的越野電單車遊戲？點會咁窒㗎！？」，原來，昨年他已在日本試玩過這遊戲的未完成版本，印像中他曾説這遊戲是挺不俗的，可惜現在出來的結果竟還不如當日……不過話分兩頭，以遊戲來説賽例可是依足真實越野電單車賽的模式，而且不同級數的電單車要用上不同的戰術，加上遊戲中可自行設計賽道及加進遊戲的正式模式中，故某程度來説《國際越野電單車賽》仍有一定的可觀性，尤其是有玩過真實越野電單車讀者更能感受到那合乎真實條件的操作。

遊戲中玩者是可以兩個按鈕來作出不同的視點調教的，不過簡單點來説不如説是「ZOOM IN」及「ZOOM OUT」來得更貼切。而在遊戲中玩者便可以此調教至合適自己的視點，不用因太細看不清或太大看不到而影響比賽中的表現（即輸了也無得賴。）







一般來説大多遊戲也會在OPTION中看到按鈕配置的，不過在《國際越野電單車賽》中便出奇地沒有這「指定動作」，故筆者便在此為讀者們先作介紹。

按鈕	動作
L1	轉波（落）
R1	轉波（上）
L2 / R2	切換視點
方向鍵	遊戲中轉向 / 選擇畫面中移動選項
START	PAUSE，即暫停遊戲
SELECT	選擇畫面中返回前一項 / PAUSE中中止遊戲
□	剎車
×	油門 / 決定
○	使用道具 / 決定
△	沒有用

REPLAY

不論是甚麼模式，當玩者完成一次比賽後畫面便會自動重播剛完成的比賽過程，至於畫面便會以另一角度來重播，鏡頭取位上有點似電視攝影機。此外在重播畫面中玩者亦可按L2及R2來切換視點觀看的，而按×鈕便會中止重播。



於OPTION中，玩者除音效設定外亦可看到「PANEL」一項，而在這項中亦可選擇「FULL」、「OFF」及「NO TACHO」。至於這些選擇便可分別令比賽畫面「顯示所有資料」「只有地圖顯示」及「除速度計外顯示所有資料」。



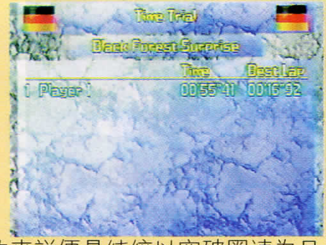




於遊戲中玩者是共可選擇三種遊戲模式的，當中分別是「TIME TRIAL」、「PRATICE」及「COMPETITION」，不過這三項將容後再談。至於在不同的模式中玩者均有些條件是可調教或不可調教的，此外在遊戲初段便一定不能調教「CLASS」（級別）一項。



TIME TRIAL



即時間賽,模式中玩者可選玩所有賽道及自由設定圈數,可選一至八圈及無限,同時可選取有否氣像影響,但會是下雨或下雪等便會由電腦隨機決定。此外模式亦強制以玩者自己一人獨自進行,以模式目的來説便是純綷以突破圈速為目的,玩者不妨先在此練功才正式攻略。

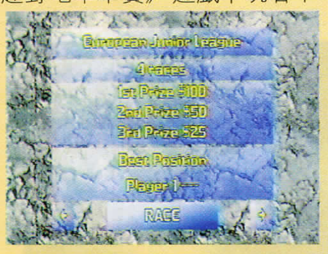
PRATICE



即練習模式,模式中玩者可選玩所有賽道,此外也可自由調教有否氣像影響、圈數及有多少對手,當中可選一至八名。在模式上基本與「TIME TRIAL」大同小異,分別只是這是純為練習,而玩者也可以此練習在有對手的情況下作賽,故如何偷位爬頭及避免被對手撞下。

COMPETITION

遊戲的正式模式,即《國際越野電單車賽》,遊戲中玩者不能設定任何場地條件,同時要跟着賽程進行遊戲。至於遊戲便共分為四個大賽,玩者可自行選擇先參加那一個大賽,而每個大賽均有多站的賽事,玩者必須於每個大賽以總成績取得總冠軍,最後在四項大賽均取得冠軍便算完成遊戲。



每站排位



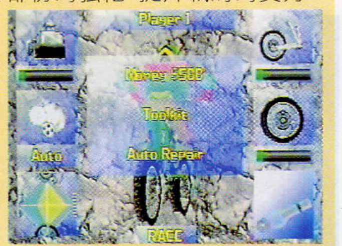
正如上文所説,於每個賽事均有不同的站數的,而玩者每完成一站均會因應其名次而取得不同的分數,至於這些分數是會一直累積加上的,當完成該大賽最後一站後便會以累績總分數來決定誰是該賽事的冠軍,當然,遊戲中玩者的最大目標便是成為總冠軍。

獎金、維修與強化

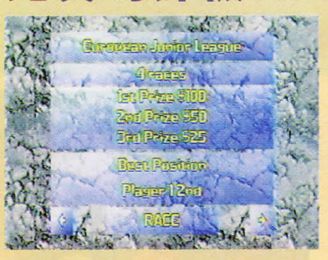


在比賽中玩者除會因應取得名次而得到積分外,同時亦會因應其名次而得到獎金的。至於在每場比賽後,玩者的戰馬也會因比賽而出現損壞的,故在進入下場比賽前玩者便會先到一WORK SHOP中,在那裏玩者便要以取得的獎金來維修戰馬各部份,同時亦可作出各部份的強化,提升戰馬的實力。





比賽的升級



正如上文所説,遊戲中玩者的最終目的便是在四個大賽中均取得總冠軍,而在達到這條件後,玩者便可再進入這「COMPETITION」模式中,而這時玩者便可在級別上升級,由本來的「125cc」升級至「250cc」,之後以此程序到「350cc」及「500cc」這些級別。





EUROPEAN JUNIOR LEAGUE



















MEDITERRANEAN MX LEAGUE














COMMONWEALTH LEAGUE





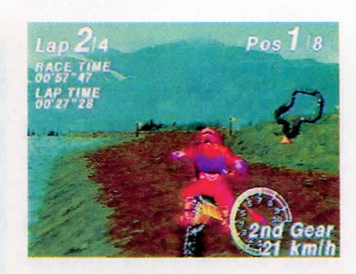














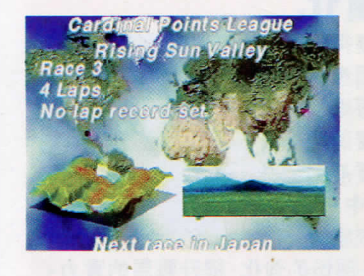
CARDINAL POINTS LEAGUE



















SELECT RIDER

於進入遊戲前，玩者是可看到「SELECT RIDER」及「RESET RIDER」兩項的，而在「SELECT RIDER」這項中玩者便可設定自己的車手，當中有名字、頭盔、上衣、褲、鞋及車，此外亦可設定車手的國藉。至於玩者如想取消設定便可進入「RESET RIDER」。







WORK SHOP

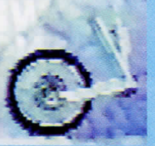
如前文所說，於每場比賽後玩者的戰馬均會出現損壞，同時玩者亦可以取得好成績來得到獎金，之後便可先進入「WORK SHOP」中修理及在有多夠金錢剩下時作出各部份的強化升級。而在畫面中，玩者除可看到各部份的顯示外，在每部份下的能力計便表示該部件的狀態，當計中出現紅色顯示時便代表部份件已出現損壞及需作出修理。另，於畫面中央亦同時會顯示出玩者當時有多少錢及該部件的維修或升級費用，如玩者有足夠金錢的話便可作出升級，令戰馬的能力提升。

弔擎



戰馬的動力心臟，其能力及狀態足以直接影響速度，同時亦是最花錢升級的一環。

後擔



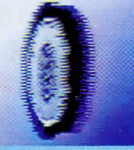
即後輪的懸掛裝置，主影響飛跳着地時的穩定性，而這部份亦是最易損壞的一環，應多作提升。

波箱



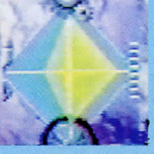
波箱的調教是主影響平路的速度及上落斜的扭力，不過由於兩者是不能同時提升的。

輪軚



輪軚的能力是直接影響抓着力的，如狀態不好便會令轉向變得吃力，從而浪費時間。

轉檔



選擇遊戲以自動波或手動波進行，不過由於不是人人也明白爬山車的操作理論，故筆者較主張以自動波進行。

自動維修



如不想逐項調教便可以此自動維修，好處是十分方便，但問題是電腦的設定未必合玩者的操作風格。

賽道設定



於遊戲中，玩者除可在本身的賽道比賽外，其實也可自行設計賽道及貯進遊戲中成為「COMPETITION」中的正式賽道的，遊戲中玩者只要進入「EDIT COURSE」一項便可。而在設計好賽道後，玩者便可進入「LAND」一項設定賽道以那國家為背景，此外在「SLOPE LEVEL」中便可調教斜坡的左右斜面，「WIDE LEVEL」便是斜坡頂點的闊度、「WATER LEVEL」則是水池的深度，「LAND LEVEL」便是路面狀況，最後「LAND ADJUST」是用以設定路面的起伏程度的。最後，玩者便可在「PRACTICE」中試玩以作出測試。

賽道



即在地圖上畫出賽道，於操作上大至與滑鼠相同，當然最重要的是賽道是連成一圈吧。

起點



基本上賽道的起點是指定的，而在這項中玩者便可決定賽道向那一個方向開始。

起伏1



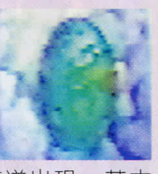
當畫好賽道後，按○便會令該部份賽道隆起成斜坡，×則令地面凹下，而程度便是越按越高。

起伏2



在設定好斜坡後，再進入此項便會令凹下的地方積水成為水池。

地區



當一切設定好後，玩者便可進入此項來決定賽道於那一區及那一條道出現，基本上完成這項後賽道已為正式賽道。

回轉



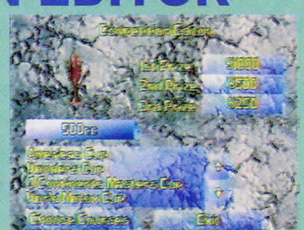
在設定中途，玩者便可以此來令賽道回轉，從而看到賽道的外貌，不至因設定錯誤而令賽道變得不會理。

取消



最簡單的一項，當玩者不滿意自己的大作時便可以此將設定完全取消。

COMPETITION EDITOR



當所有設定OK後，玩者便可在此項將賽道登錄，同時亦要決定賽道在甚麼級別及比賽中出現，完成後再SAVE進記憶卡中便可正式進入遊戲及在正式比賽中玩到該賽道。



POWER RANGERS PINBALL
新恐龍戰隊波子機
有目標嘅波子機



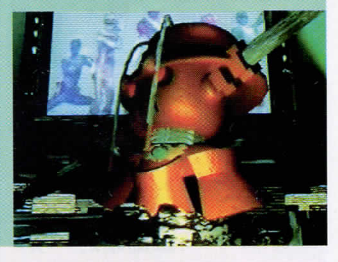
相信不少讀者也愛玩波子機這類遊戲吧，由於遊戲方法簡單及玩極都唔完，故一直以來波子機也是「消閒遊戲」中的表表者，不過亦同時由於遊戲實在太無目的，故當時間一長玩者便會感到沉悶，同時會開始問自己一個問題：「點解我要唔俾個波跌落去？乜個波碌嚟碌去真係令我覺得好開心咩？」於是，受害者便將遊戲機關掉。不過在《新恐龍戰隊波子機》中，玩者便可玩到一隻有目標的波子機遊戲，因為遊戲中每版均要達到一定條件才可過版，相對遊戲的可玩性及耐玩度也大增。

新舊交錯的 OP

基於遊戲本身是取材自特撮作品《超力戰隊》的海外版《新恐龍戰隊》（都唔知係第幾輯囉。），故遊戲的OPENING亦理所當然地會出現《新恐龍戰隊》的片段吧，此外OP中亦加上了一些新製作的片段，主要是以立體動畫交待遊戲中的波子機。







HOW TO SAVE

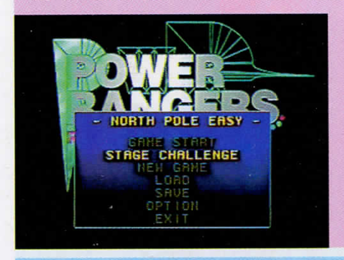
當進入遊戲前，玩者便可看到多個選項，而其中兩個便是「SAVE」及「LOAD」，至於貯存遊戲進度的方法便是在完結遊戲後再進入這選項畫面，之後進入「SAVE」便可將進度貯進記憶卡中，同樣下次如想繼續遊戲便先進入「LOAD」讀出記憶，之後進入「GAME START」便可。



STAGE CHALLENGE

同於選項畫面中，玩者可看到「STAGE CHALLENGE」一項，玩者只要LOAD回記憶卡中的進度便可以「STAGE CHALLENGE」玩回已攻略的版數。當然，如卡中的是爆機記錄的話便可選玩任何一版，不過這模式只是以一版為準，故即使再玩爆最後一版亦不能看到爆機畫面的。



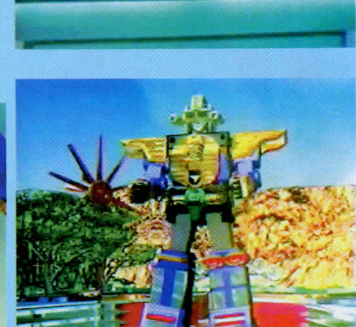




正斗的過場畫面

於遊戲中，每當玩者達到該版條件便可過版，而過版亦分為呼喚出巨大機械人、機械人變型及新恐龍戰隊出動等，至於這些畫面除以立體動畫表示外，畫面亦十分細緻，機械人不單實淨，而且金屬感極強，絕非其他遊戲能及，絕對可令玩者看得目定口呆。







同樣精彩的ED

當爆機後，玩者便可看到一個與OPENING不遑多讓的ENDING畫面，片中除交待最後首領還未被打敗外（當然是為推出續作而鋪路。），同時亦會看到遊戲中各版面的立體版本，當中玩者便可看到每版的細緻之處，不過最令筆者津津樂道的使是看到這輯《新恐龍戰隊》的正式官方譯名《行行超力戰隊》……救命……









究竟如何過版？

USA 1



於開始時玩者可看到地上有不少閃光的位置，首先便要先通過這些地方，數次後便會出現紅色的標的，再通過標的數次後正上方的建築物便會出現一隻怪獸，在以波子打倒怪獸後，同樣位置便會出現一紅色標的，在再滾進中間那標的後便可過版進入「USA 2」。





USA 2



在進入版面後先要射下右面的敵方怪人，之後在差不多的位置便會出現一頂頭盔，而每次波子撞到頭盔畫面左下角便會出現一個人頭，當集齊五個人頭後便會出現過場畫面。在過場畫面後只要將波子打到畫面頂處的紅色標的便可過版。





USA 3



在這版玩者基本上只是要打倒「STAGE USA」的首領，而版面亦沒有甚麼花巧，遊戲中玩者只要以波子打中首領便行，不過要注意的是當首領放出防護罩時玩者的攻擊是沒有效用的，而在打至首領見紅時便差不多可過版及完成「STAGE USA」。



STAGE ASIA



論版數「STAGE ASIA」是比較短的，只有「ASIA 1」及「ASIA 2」，在「ASIA 1」中玩者可看到左右均有一個銅鐘及有發光的箭咀，玩者先要將波子打上右面的銅鐘數次至兩個箭咀也亮燈，之後再打上及令鐘響起。跟着中間的門便會打開，而玩者只要打入門中便行。最後便會進入「ASIA 2」打首領，記着在首領落地後才能擊中。





STAGE AFRICA

與「STAGE ASIA」一樣，「AFRICA」亦只有兩版。於「AFRICA 1」中先要打進左上角的地方及擊去所有小兵，跟着便會出現頭盔，同樣地在集齊五個後便會有機械人出現擊落下方的大飛碟。在飛碟毀滅後地面會有一洞，只要進入洞口便可過版到「AFRICA 2」。於「AFRICA 2」亦是打首領，對方會在不同的位置出現，只要打倒他便可過版。











前言

於最近，《PLAY STATION》似乎並沒有甚麼RPG GAME推出，繼以往的《ARC THE LAD》、《KING'S FIELD》系列、《幻想水滸傳》、《BEYOND THE BEYOND》及《波洛古羅斯物語》，和最近推出的《女神異聞錄》外，其他的RPG GAME都不值一玩，雖然《PLAY STATION》將會推出一系強勁陣容的RPG，但是否要一直等到十一月後才有RPG GAME玩呢?相信筆者說這番話，有很多《PLAY STATION》的玩家都有共鳴；其實，除了《女神異聞錄》，各RPG迷亦有多一隻GAME可供選擇的，這隻就是《王宮之秘寶TENSION》了。

《王宮之秘寶TENSION》的特別之處到底何在!?大家還記得《超級任天堂》的《秘寶商人——不思議之迷宮》嗎?其實這隻《王宮之秘寶TENSION》的玩法亦大同小異，同樣地在迷宮內不停的穿插來找尋秘寶，只不過由商人變成可愛的「傻雞」，這可能就是此GAME的賣點；究竟這隻《王宮之秘寶TENSION》比起其他的RPG GAME有着甚麼的過人之處?現在就為各位讀者介紹一下吧!這GAME的玩法亦是和《秘寶商人——不思議之迷宮》一樣，不斷於迷宮內搜刮寶物，一直向迷宮的深處進發，只要到達迷宮的最底層取得最主要的寶物後便離開迷宮，若果不幸地死了，所有的等級、道具及防具會完全失去，而所持的金額亦會減半，所以每當戰鬥前，最好保持在滿能源的狀態，還有一點是十分重要的，回復HP並不一定需要藥草或任何回復藥的，其實當每行一步，HP便會回復一點，只要在沒有敵人的情況下不停地上下左右的行走，便可以長期保持着最佳狀態與敵人戰鬥，最後補充的就是提一提各位讀者，多些利用R1鍵和斜線攻擊，若能將之靈活運用，對於戰鬥時一定有莫大的幫助；以下會為大家講解一下操作的方法。





■在這裏取得藥草



■和他談話會使HP最大值增加5點



■取得增強力量的力之素

操作方法

在畫面的上方有出一些字，這些字分別代表：G＝所持的金額，LV＝現在的等級，在等級旁邊有框框着的字就是代表你的所在地。

在畫面左下方的，就是用份數表示的HP（能源值）及MP（魔法值），位於它們上方的，就是HP和MP的BAR。若在村內的時侯，○鍵是代表調查和談話；緊按×鍵是將步行的速度增快；□鍵是出現視窗，視窗內分別有四個指令，包括：（一）使用、裝備或棄置ITEM。（二）使用魔法。（三）觀看能力值。（四）觀看現時所有的特別ITEM。若緊按R1，是可以站着來轉方向；緊按R2的話，便是站着兼且不轉方向。

在迷宮內，○鍵是攻擊；緊按×鍵是將步行的速度增快；緊按△鍵的話，會出現迷宮的地圖，黃色點是自己的所在，藍色點是ITEM的所在，綠色點是階梯的所在，而紅色點就是敵人的所在；□鍵則是出現窗，亦即是上文所提及的那四個；若緊按R1，亦是可以站着來轉方向；緊按R2的話，便是站着兼且不轉方向。



■在此進入水中之迷宮



■在階梯上選擇中斷可以SAVE並結束遊戲



■可盡量利用竹槍戰鬥



■在內找到了魔法菱鏡



■記得要取藥草呀



■使用地圖



■開始逃出迷宮吧

故事介紹

位於世界的盡頭，有一條住着不可思議生物的村莊，這種生物的樣子似鳥又似熊，牠們名叫TENSION族。牠們的冒險心及好奇心都很強，並且喜歡收集寶物，而牠們的寶物亦已收集了不少奇珍異寶。但有一天，牠們要面對人生最大的考驗，因為在村中的唯一水源遭受到地震的損毀，牠們唯有找另一族的好友，借他們的彩虹水晶來放在族中的台座上，才可得已把水源問題解決；不過傳聞在那條村落裏，有一班魔導士正佔據着這條村莊，而且還建起了有許多怪物的建築物，究竟TENSION族的勇者能否為族中的人解除燃眉之急呢？「傻雞」勇者已不理生死，為未來的前境進發。




■村內便是在此SAVE


■「包、剪、鎚」



■取得骨之匙



■進入死者之館了

遊戲開始

這隻遊戲的另一特色，就是迷宮內並沒有一定的模式，即是每次入迷宮亦會有所不同，所以筆者只是簡單的介紹一下第一個迷宮——水中之迷宮至到第二個迷宮——死者之館的玩法及戰略介紹。

在一開始到處的收集情報，得知這裏的國王患了重病，還謝絕探訪；位於村內的噴水池內，有許多的怪物存在着。於是坦遜TENSION（主角）便在村內的甕中找尋到三件寶物——力之素、藥草和魔草，之後便可以進入噴水池內的水中之迷宮。在內要小心的怪物分別有……第四位：毒花——除了會噴毒外，亦會幫你「除衫」，令到你要「赤裸裸」地戰鬥，切勿和它埋身「糾纏」（最好使用竹槍攻擊，因為竹槍可以攻擊兩格範圍）。第三位：綠鬼魂——它放出的火球十分麻煩，沒有竹槍實在難有勝望，所以……「你要小心放火、小心放火。」第二位：水龍（吓？WATER DRAGON）——呃係一條識噴火的WATER DRAGON，而且防禦力超強，最好是以滿能源「對待」，否則可能會一命嗚呼。第一位：泥棒——呢位泥棒先生，「賤到無倫」，嚿好係「偷完鬆」，比呃偷完嘢之後要好似「阿崩叫狗，越叫越走咁。」，要你喺個迷宮入面通山跑，都可算係POOR GUY可憐的男孩。當你到達了第八層時，會有一個寶箱，於內裏藏有魔法菱鏡，取得後MP會雙倍增值，之後寶箱處會化成階梯，從這段階梯可以回到噴泉之上。

回到村莊內，再次到處收集情報，在村民的口中得知，若要進入死者之館，必須找尋骨之匙，於是坦遜便繼續收集情報，忽然，在一間村屋內找到了一位鬍子先生，當和他談話時，他說想跟你玩「包、剪、鎚」遊戲，在他解釋完了，便以□、×、○鍵來決勝負，勝了他之後，他會以一粒玉相贈；然後再在街中看見一隻小狗，坦遜行近和牠聊聊時，那隻小狗竟然把牠的寶藏相贈，那件寶藏就是進入死者之館的關鍵——骨之匙，於是坦遜便購買一些魔法及道具，向村的中心大屋——死者之館進發了。



■骨之盾十分有效



■眠之劍使坦遜受到咀咒



■盡量利用斜攻擊，對你無害而有益


■在死者之館內找到許多ITEM



■使用魔法攻擊



■坦遜受到口水攻擊

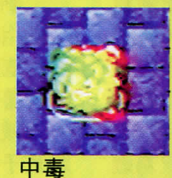
迷宮內的陷阱

在迷宮之內，有着各式各樣的陷阱，現在為大家介紹一下吧！


爆彈

麻痺

混亂


中毒


毒箭


噴墨

落穴

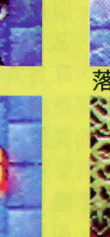
死亡


火燒


黑暗

增強能力

遲鈍


催眠


跳台



你是否願意死後也全心全意地保護你的女朋友嗎？ 我願意！

東京SHADOW



製造商：TAITO
發售日：發售中
價格：8800日圓
容量：CD-ROM (3 DISCS)
記憶：3 BLOCK(遊戲進度)

看好戲之餘也可玩遊戲，人生一樂也。

這個由西谷史原作的恐佈小說，現在由TAITO正式地搬上PLAY STATION，如果喜歡玩「生化危機」、「D之食卓」、「OVER BLOOD」及「夢見館物語」之類遊戲的讀者，這個GAME絕對不能錯過。還有，這個GAME因為有MULTI ENDING的設置，故此能令玩者有想追看其他ENDING的念頭。



故事前奏

很久很久之前，當很多日本人還是過著原始式生活並且還未立國的時候，在遙遠的東方的一位名叫美傑德的人乘船來到日本。當他來到日本後，即利用偉大的力量使關東地區統一，並且使未開發的日本文明化起來。但是，他恃仗自己的勢力而自稱為神，並大肆屠殺平民。因此，其他人民便起來反抗，可惜，始終無法打敗擁有不死身的他，使他能夠在關東地方用殘酷的方法統治了大約300年。到了5世紀的後半，有一個豪門望族名叫涉谷氏利用計謀去引誘美傑德，並且不小心地將肉他打敗。但是，就算他的頭被奪去，肉體還是生存的。因此，那些恐防美傑德復活的人民便建起了一個巨大的石棺埋葬他，並且用叫樅樹的靈木將其封印住。之後，涉谷氏這個家族便作為代代神官並將美傑德的怨靈鎮壓住。到800年後，因為鎌倉時代的政變，涉谷氏這個家族被流放到九洲，雖然這樣，但那棵樅樹還是拙壯地成長並繼續封印着美傑德。後人便稻那棵「永遠的樹」為代代木。後來，幾經地震及大火的代代木開始疲弱，因此，美德的怨念使涉谷發生了一些古怪事件。但是，因為還有與涉谷氏有血統關係的高僧及巫女封印着靈墓，故此還能守護着江戶的和平。

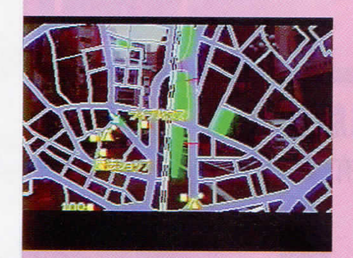
日月飛逝，在各人都忘記了美傑德還存在的20世紀，成為近代國家的日本竟然向發動戰爭。在初期的多次戰勝後，最終要敗給擁有強國力的美國。在戰爭後期，首都東京每天均受到空襲。1945年5月，到東京執行任務的B29轟炸機，在涉谷上空發生原因不明的事而墜機。與號稱擁有1500年歷史的代代木撞上並且被燒去，在那時，東京的上空出現了一個紅色的閃電，並且發生了一些古怪的咆哮聲。日本戰敗後，美軍在代代木設置基地，之後，在基地的附近相繼發生不明不白的人口失蹤事件，因此美軍開始着手調查這些事件。後來，他們發現埋在地下的古墳內有一些可以與岩石結合，並可以自由自在地改變形態的生物。那就是背着1500年怨恨的美傑德的變化形態，因為靈木被燒去，即封印被解封，故此，他由石棺走了出來，以廣大的地底洞穴作為棲身之所，並繼續危害人類。由於他就算用槍炮也打不死的，因此令受害人數不斷增加。於是美軍就此事件向涉谷家族的後人、被稱為生物種天才的高城博士要求協助。後來，高城博士在翻查涉谷家族留下的古文書中發現，美傑是害怕硫化水銀的一種合成物。因此，美軍便想利用此合成物去消滅美傑德，可是，美軍正想去消滅之際，便發覺美傑德及高城博士均行蹤不明。最後，美軍只好破壞古墳及填平地下洞穴後，交還給日本政府。

到50年後的今天。在公園街看見紅色閃電的那天之後，涉谷區便相繼發生青年失蹤事件。因此，警方便派遣優秀的便衣警探去調查那此青少年的實態並收集情報。警視廳中，唯一熟悉涉谷區的警員就只有隸屬少年課的高城京子，於是，警方便派京子去調查。起初，京子也不知道這個命令，於是便拿了一天的假期，約她由高中已認識的男友「秀」(即玩者)在涉谷見面。但是在約會當天，京子的上司才下這個命令，於是「秀」就……

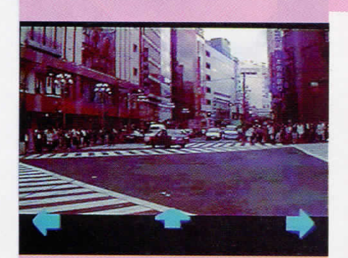


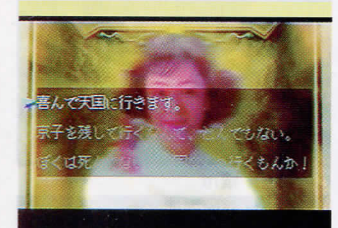
遊戲中的操作方法

- 方向按鈕：項目選擇、指標移動
- O按鈕：決定、向前方移動(地上移動畫面)
- ×按鈕：取消
- △按鈕：影片掠過、地圖顯示開關(地上移動畫面)
- L1按鈕：轉向右(地上移動畫面)
- START按鈕：遊戲開始
- SELECT按鈕：SAVE MENU顯示開關

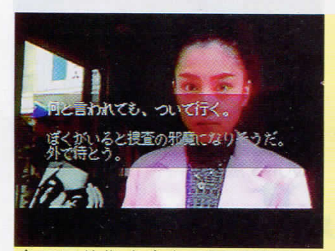








◆要小心地選擇指令。



◆不同的指令會有不同的效果。

◆選擇錯誤指令的最後結果是.....



◆好像在家中看戲一樣。







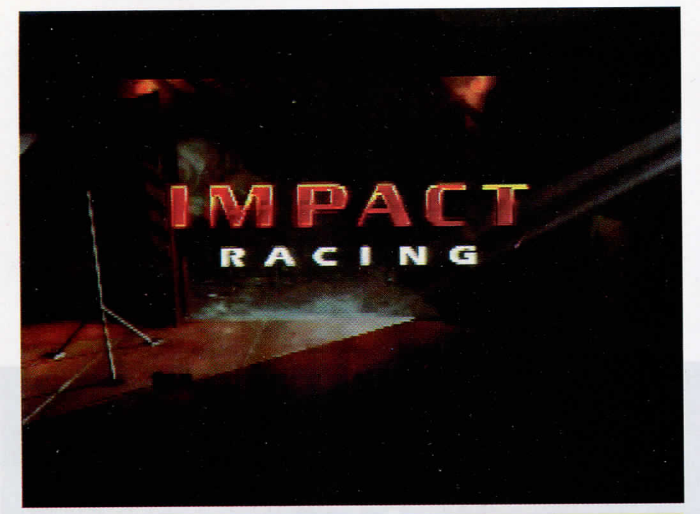
◆久不久會有些驚險鏡頭。

遊戲規則

本遊戲是一隻比較注重故事色彩的EBOK，因此，在故事去到某一點的時候會有一些指示，對白或行動給玩者選擇，而玩者的選擇會對故事的發展、結局、HAPPY END還是BED END都有一定的影響。所以玩者需小心地選擇指令。



◆在ENDING及RELOAD時會出現這個遊戲進度表。



各位讀者會否記得4年前於MEGA DRIVE上推出的一隻駕駛射擊遊戲《ROAD BLASTERS——道路戰士》呢?如果各位讀者沒有玩過或見過這個遊戲的話,就應該試一試這個遊戲,當玩過之後,你一定會説「爽!」



遊戲概要及規則

這個賽車遊戲與其他賽車遊戲不同的地方有兩點:

一、沒有任何名次之分。

二、可以見車就撞、見車就夾、見車就射、見道具就拿。

為何可以見車就射呢?其實,這個遊戲不在於鬥車,旨在於限定時間內跑完4圈的賽事,並且擊毀行駛於賽道上的其他對手,當玩者過CHECK POINT時,時間會自動增加。玩者也可利用特別武器或雷射槍擊毀對手,當然,對手也可以攻擊玩者:當對手被擊毀時,它便會掉下一些道具給玩者領取。





各道具的效果

◆ TIME EXTENSION
增加玩者的剩餘時間

◆ FRONT ARMOR
補充玩者車前裝甲的耐久度

◆ REAR ARMOR
補充玩者車後裝甲的耐久度

◆ EXTEND ENERGY
補充玩者的戰車的能量

◆ ?
謎之道具:取得後會有不同的效果

◆ MINES
補充玩者擁有地雷的數目 (最多十九個)

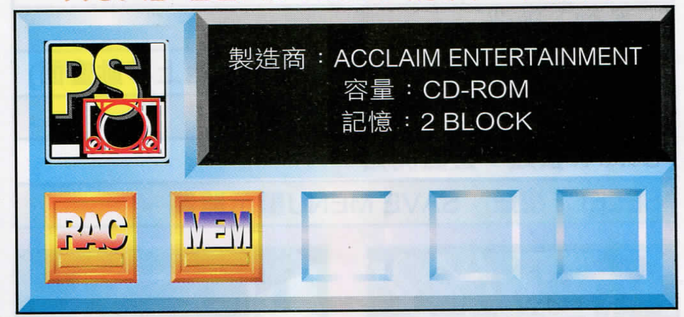
◆ FIREWALLS
補充玩者擁有燃燒彈的數目

◆ CONCUSSION MISSILES
補充玩者擁有飛彈的數目

◆ SMART BOMBS
補充玩者擁有爆彈的數目

IMPACT RACING
衝擊賽車

ROAD BLASTERS 的次世代版本



遊戲版面

本遊戲的賽道共有3款正常版面及1款BOUNS版面。



STYLE 1. 城市

STYLE 2. 雪山



STYLE 3. 惑星賽道

BOUNS 版面

玩者也可從3個視點中選出一個較容易的視點觀看。

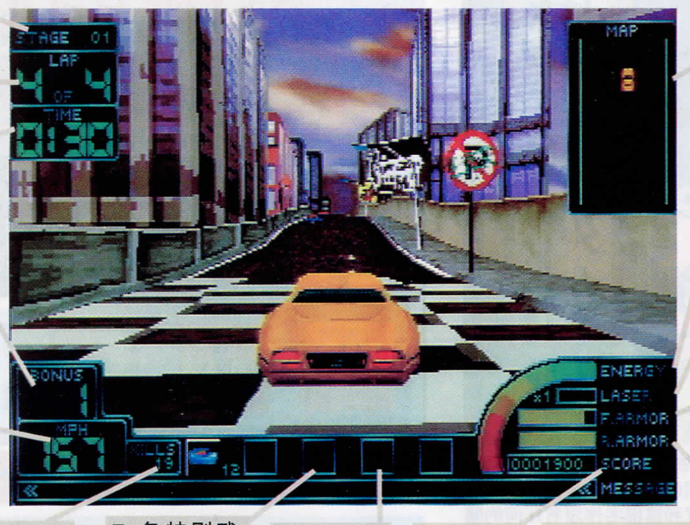


◆路面視點

◆車後視點

◆車後方30度角上空視點

遊戲畫面



1. 現時的版面數
2. 現時的圈數
3. 剩下的時間
4. 離進入 BONUS 版面所需擊毀敵車的數目
5. 速度計
6. 擊毀對手的總數
7. 各特別武器的剩餘計
8. 訊息欄
9. 總得分
10. 後方裝甲耐久度
11. 前方裝甲耐久度
若果前方裝甲或後方裝甲的耐久度到達 0 的時候，當每次受傷時則會扣去戰車的能量，當能量扣至 0 時，玩者的戰車便隨即爆炸，那當然是 GAME OVER 了。
12. 雷射槍溫度
當玩者按着雷射槍掣不放，槍的溫度會自然上升，這樣會使雷射槍的連射減慢甚至不能發射，只要玩者放開掣一下便可再次發射。
13. 玩者戰車能量計
14. 上空雷達

登場車種

這個遊戲登場的車種共有5種類，全部都是已改裝兼具備有強大殺傷力的殺人工具，各位玩者可根據上述的車形及性能去選出自己喜歡的戰車參賽。

戰車雄姿	所屬組織	車名	引擎出力	引擎種類	最高速度	乘載重量	裝甲強度
	TATSUMI	AR12	200Bhp	V10	172MPH	****	****
	ASHBOURNE	X14	170Bhp	V8	180MPH	*	****
	UNITECH	INCINERATOR	200Bhp	V12	192MPH	****	***
	JORDASH	PREMIER	220Bhp	V12	210MPH	**	**
	DANTE	DESTROYER	170Bhp	V8	165MPH	*****	*****

註：乘載重量（載武器量）及裝甲強度以5粒星為最高，1粒為最低。





相信一般人也會對《若草物語》(小婦人)這個故事非常熟悉，而在故事之中的四姊妹各人也有着不同的性格，人物和人物之間的不同使故事更加精采………而這個麻雀遊戲《麻雀四姊妹 若草物語》其實和這部名作沒有任何的關係，只是由於遊戲之中玩者的對手是四姊妹，所以才會出現這個名字。

這遊戲的名字雖然和名著相同，不過遊戲之中的女孩子當然沒有名著之中四姊妹的「嫻淑」，不過，這遊戲的另一賣點便是其「珍貴性」，因為由1996年的10月1日起，日本方面便不會再有「X指定」的麻雀遊戲推出，所以這《麻雀四姊妹 若草物語》便成為最後一隻「X指定」麻雀遊戲了！

【遊戲目的】

對於麻雀遊戲，目的當然只有一個——便是將面前的對手擊倒，不過，對於「X指定」的麻雀遊戲，玩者們當然另有目的，便是要看看遊戲之中美女們的美麗胴體，所以，這點也可以說是推動玩者們玩這類遊戲的原動力。

在《麻雀四姊妹 若草物語》之中，玩者要看到對手的「脱衣」姿態其實並不難，只要能夠「食胡」便可以了，不論是甚麼的牌也可以，甚至連最細的平胡也可以，所以可以說是「賣大包」，不過，這其實也並不是話看便看的，因為在遊戲之中，對手的實力是不弱的，由於這樣，玩者只要勝4局便可以「完成」一位美女。

一般而言，麻雀遊戲之中的OPTION也是很易被忽略的，不過，《麻雀四姊妹 若草物語》之中的OPTION可以不看，因為在OPTION之有兩項便是有關玩者能否很順利的完成遊戲，那便是「輸了會否穿回衣服」和「能否CONTINUE」，這兩個OPTION對遊戲是非常重要的，所以要特別注意。





【BOUNS CHALLENGE】

這個「BOUNS CHALLENGE」是一個可以不用打便「有嘢睇」的送大禮遊戲。話雖如此，不過，這個BOUNS CHALLENGE其實是不易完成的，因為在BOUNS CHALLENGE進行之前，玩者首先要玩一玩「老虎機」，決定玩者能否進入BOUNS CHALLENGE。不過，玩者一定要食滿貫以上的胡才可以進入這「BOUNS CHALLENGE」的。

在老虎機之中，由左數起是BOUNS CHALLENGE的LEVEL；牌出現的時間；回答時間，如果玩者可以成功的拉出3隻老鼠(LUCKY)的話，便可以直接脱下對手多1件衣服。不過，如果玩者拉出的不是順次序(LEVEL→牌出現的時間→回答時間)，便不可以進入BOUNS CHALLENGE。

若然能進入BOUNS CHALLENGE之中，便要在指定時間之內選擇出可以食胡的牌，否則便算是失敗。當玩者成功的完成BOUNS CHALLENGE便可以脱掉對手的衣服(1件)。





【出場人物介紹】

如月 遙

PROFILE
年齡：23歲
出生日期：9月1日
血型：A型
身高：163cm
體重：46kg
三圍數字：B 88 W 58 H 88



如月 萌

PROFILE
年齡：20歲
出生日期：6月6日
血型：AB型
身高：160cm
體重：43kg
三圍數字：B 85 W 56 H 86



如月滿里奈

PROFILE
年齡：17歲
出生日期：3月25日
血型：A型
身高：167cm
體重：44kg
三圍數字：B 80 W 56 H 83





如月 光

PROFILE
年齡：15歲
出生日期：9月8日
血型：B型
身高：156cm
體重：42kg
三圍數字：B 80 W 59 H 83





IDOL STAR 夏色回憶麻雀編

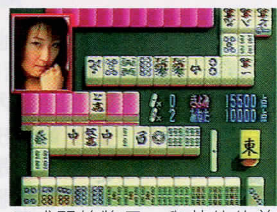
目標是要成為明日之星



相信有很多打機發燒友除了玩一些格鬥遊戲及賽車遊戲等的刺激之餘，有時都會玩一些麻雀GAME或PUZZLE GAME來輕鬆一下，令充滿紅根的眼睛吃一吃「冰淇淋」，不過可能有許多的朋友都會覺得大部分的麻雀GAME實在太「屈水」了（筆者按：並不是説錢。），許多時叫胡都吃不出，有時玩了一會都可能有厭惡的感覺，但現在所介紹這隻麻雀GAME的難度並不算太過分，不過……，還是為大家介紹這GAME的操作吧！

基本操作　這隻GAME是有幾個模式的，現在逐一介紹。

故事模式



正式開始牌局，與其他的美女一決高下，爭奪明日之星的寶座。

美少女資料集

會有各角色的資料，如出生日期、三圍、專長、興趣等等。

美少女寫真館



在內裡可找到各美女的PHOTO及已經爆了機之角色的泳衣PHOTO。

MOVIE

這個MODE是要將全部角色打爆了才會出現，而這MODE是可以重溫全部角色的泳裝MOVIE，讓各位回味再回味。

OPTION

內有（一）遊戲難度：分開普通及高難度。（二）音效：分別有立體聲及單聲道。（三）音聲測試：可以聽遊戲中的音樂。（四）EXIT：回到標題畫面。

在遊戲開始時的控制其實是十分簡單，A及C鍵是決定，B鍵是取消，按十字鍵的下便是執行指令（包括：上牌、碰牌、槓牌、叫胡及吃胡等）。

八位各色簡介

野本香



二十一歲，是一位舞蹈員

遠山霞



十九歲，是一位高中生

五十嵐繪美



二十一歲，是一位啦啦隊隊長

太田優紀



十九歲，是一位健身舞員

小代惠子



二十二歲，是一位網球選手

關根敏江



二十一歲，是一位侍應生

藤原伶



十七歲，是一位高中生

山田杏實

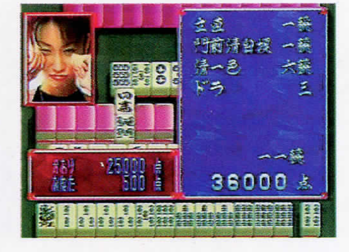


十九歲，是一位女子摔角手

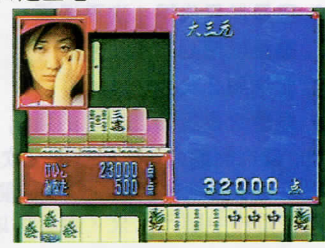
遊戲的特性

當你選擇好使用的角色後，便要將其他七位角色打敗，在竹戰的時侯，對手會因應那時侯的狀況而作出不同的表情，而且蠻可愛的，在當戰敗後，亦會做出一個十分不滿的表情，當所有的角色遭打敗後，便會看到一個泳裝MOVIE的爆機，努力地把八位角色打爆，令她們八位都成為明日之星吧！











剪影物語 SILHOUETTE STORIES

PLAY STATION 版的 GALS PANIC？！



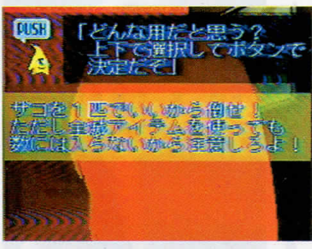
今次這個由 KANEKO 在 PS 上推出的遊戲「剪影物語 SILHOUETTE STORIES」，基本上，遊戲方式及規則與今期所介紹的 SS 版 GALS PANIC 大致相同，但今回的遊戲則比較著重故事性的發展。現在，就讓本筆者介紹一下這個遊戲的故事及與 SS 版的分別。





PS 版獨有的新機能——過版條件

這個版條件是非常重要兼且要留意的，如果玩者不遵從這個條件的話，就算你能夠剫到100%也不能過版。而過版條件的例子有：（數值可有變化）

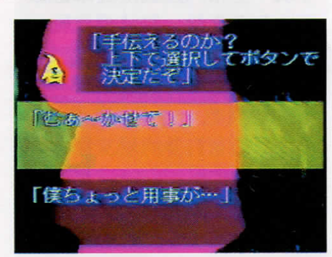


1. 90 秒內完成該版
2. 要剫到 300DOT 的距離
3. 要殺死 2 隻敵人 3 次
4. 要剫到 95% 或以上
5. 不有任何失誤過版
6. 盡量以只失誤 1 次而過版
7. 盡量以剫到 5% 以過版
8. 要剫到 2 次 20% 以上
9. 盡量取去版面上出現的道具，只容許有一個走掉
10. 要剫到剛好 5% 的畫面 3 次

還有其他的古怪種類，不能詳錄。而該條件會在開始遊戲前及在暫停中顯示出來，讀者可以詳細地了解該版的過版條件。

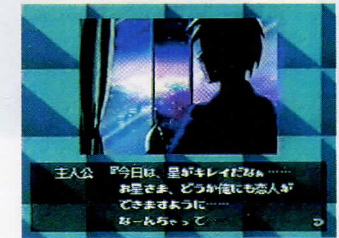
遊戲方法

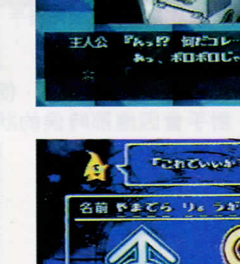
首先玩者需在四個地區中(公園、公寓、車站及商店街)選出一個，然後在那個地區內選出一個地方分枝，選出的分枝將會影響到出場女孩。接著，是預備剫版面的部份，但是在剫版面之前，有一些地方是需要玩者去選對白或行動，選出的對白或行動，會影響故事的情節，分枝及該版面的過版條件。



故事背景

在某一個清爽的秋天晚上，主角 (因玩者需要為主角定名字，故此只能以主角為稱呼)覺得非常寂寞，電視又只是播放著一些無聊的戲劇及新聞。他因為相貌不太好，故此還沒有女朋友，在感嘆之餘，也希望能夠找到一位與自己相稱的女朋友。後來，他決定去看看信箱有沒有寄給自己的信，當打開信箱時，主角發現了一隻似香蕉，又似月亮的生物，用信封蓋著自己睡。接著，那隻生物睡醒了，還發覺主角發現了自己，於是便說明自己並沒有任惡意。由於被主角發現了，因此那生物便決定要給主角一些願 (好像曾經在哪裡聽來的故事)，還說會盡力幫忙，最後他們2人作了簡單的自我介紹後，遊戲便正式開始。聽說那生物的名字叫「巴尼」。









遊戲內的地區、分枝地方及登場人物







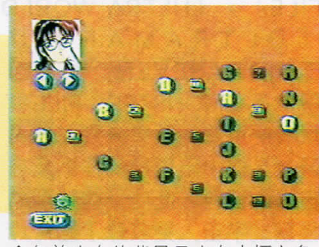


想回味一下美麗動人的畫面？

在標題畫面的選項中，有一項叫「看女孩子」的選項，當玩者進入後，可以看到玩者曾經玩過的版面的背景，其中不乏一些美麗的背景，但要注意的是，玩者沒有玩過的版面是不能看到的。



◆美麗而感人的場面

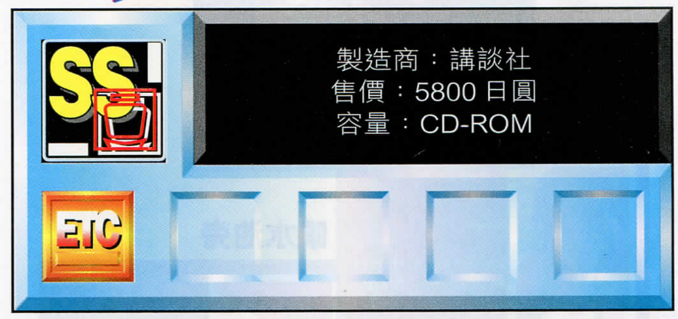


◆各美少女的背景最少有十幅之多



超人圖鑑

真正超人迷的恩物

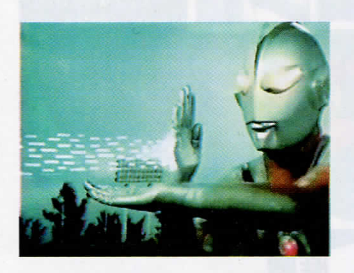


如果閣下是一名廿多歲的成年人的話，相信對「超人」及「七星俠」這兩名超人絕不陌生；如果閣下是一名特撮迷的話，相信對「圓谷」這製作公司絕不陌生，同時會知道《超人》(ULTLAMAN)系列是其鎮山之寶；如果你是一個真正的超人迷的話，相信定會不接受「鹹蛋超人」這奇怪的稱呼；如果閣下只因QUE版超人可愛而自稱愛上超人但又不喜歡原裝SIZE的超人的話，相信閣下並無足夠資格自稱超人迷，同時請勿購買此軟件，因為它會令你絕對失望；如果閣下是一名真正超人迷，相信閣下會像筆者的書架般放滿了各本有關超人的參考書及鐳射影碟，但如果閣下同時也是《SATURN》機主的話，相信這《超人圖鑑》是你不能錯過的軟件，因為它除像其他書本有齊所有資料外，同時會有聲有畫面，價錢亦比鐳射影碟便宜，不過在這遊戲中只是收錄了「超人」及「七星俠」的資料，相信以後還會陸續有來的，看來是貯定錢的時候了。

名場面集

於起動遊戲及進入標題畫面後，玩者便可在畫面中看到三項選擇，由上至下分別是「圖鑑」、「操作指示」及「名場面集」。玩者如要進入「名場面集」的話便必須在開啟電源前先插入「MOVIE CARD」，否則是不能進入的。而在名場面集中亦分為ULTRAMAN(超人或稱吉田)及ULTRASEVEN(七星俠)兩部份。







MONSTERS FILE

當進入「圖鑑」一項後，玩者便可看到「MONSTERS FILE」、「ULTRA WORLD」、「STORIES DIGEST」、「ULTRAMAN」及「ULTRASEVEN」共五部份，而在MONSTERS FILE中玩者便可看到所有分別在超人及七星俠中出現過的怪獸及宇宙人的資料，此外一些特別的怪獸或宇宙人更收錄了影片片段。



ULTRA WORLD

在進入「ULTRA WORLD」後，玩者便會看見一張「傳統」的「超人貼紙」在畫面中出現，當移動方向桿時目標人物便會變成彩色，同時可看到其資料。至於在這模式中玩者可看到的超人有吉田至尼奧斯，此外經典的光之巨人等「史前超人」亦有記錄，在資料上可說極其詳盡。



STORIES DIGEST

於這項中同樣亦分為「ULTRAMAN」及「ULTRASEVEN」兩部份，進入後玩者便可「聽」到兩輯超人的所有故事及看到主要製作班底、登場怪獸及放映日，此外一些特別的集數更收錄了一些經典片段。



耐性的禮物

希望不會有人吹大這小技倆叫秘技吧……在標題畫面中，玩者只要不按由何按鈕，由得它孤獨地閃着「PRESS START BUTTON」字樣，不一會畫面便會順序播出「超人」、「七星俠」、「科特隊」及「警備隊」的主題曲及片中的硬照。







ULTRAMAN



於「ULTRAMAN」這項中，顧名思義當然是主要介紹ULTRAMAN這元祖超人吧，不過由於他的名字除代表了自己外更代表了整個系列，故一般來説也以其地球人身份「吉田」來區分，至於以後的《歸來的超人》便以「鄉」或正統的「JACK」來分辨。而這部份便分為「番組介紹」、「能力」、「科學特搜隊」、「登場怪獸」及「副題表」五項。

番組介紹



在這項中，玩者可説只得個聽字，因為當中主要分為概要介紹、主題曲、OPENING、OPENING 2及變身鏡頭，尤幸除概要介紹外各項均有畫面可看。而OPENING及變身鏡頭對於超人迷來説均是不可多得的寶貴資料，因為鐳射影碟實在價值不菲。

能力



於能力一項中，玩者便可看到超人的個人資料，當中可看到他整體能力及身體各部份的功用。此用亦可看分別到各種戰鬥能力、光線能力及特殊能力，而各項均有小小的講解，此外於光線能力一項中更收錄了不少片段。

科學特搜隊



在每一系列中，世界均會有一個類似地球防衛軍，專門對付外星生物及怪獸的隊伍，它們可説是每一個超人的親密戰友，而在《超人》中這隊伍便稱為「科學特搜隊」，簡稱科特隊。而在這項中便可看到各隊員、基地、協力者、隊員裝備及科特隊機械的所有詳盡資料。

登場怪獸



其實「登場怪獸」這項可説等如之前「MONSTERS FILE」一項，分別可説只是在這部份只是介紹於「超人」片集中曾出現的怪獸。同樣地玩者可看到所有怪獸的資料及出現集數，至於一些特別的怪獸如宇宙忍者巴魯坦星人便更有等殊能力的片段。

副題表



與「登場怪獸」一樣，「副題表」亦是與「STORIES DIGEST」重覆的，模式中玩者可看到《超人》所有集數的資料如製作陣、登場怪獸及放映日期，相對於書刊特集來説好處是有聲有畫面，而且於找尋方面比較方便。

ULTRASEVEN

於「ULTRASEVEN」這項中便主要介紹ULTRASEVEN這超人，不論在放映次序及到地球作戰上他亦是第二名超人。而他的名字之所以叫作「SEVEN」是因為他的飛行速度有七馬赫，同時由於ULTRA警備隊視之為第七名隊員，因此不論是本身的名字及地球上的稱呼均稱為「SEVEN」。至於這部份便分為「番組介紹」、「能力」、「ULTRA警備隊」、「登場怪獸·宇宙人」及「副題表」五項。



番組介紹



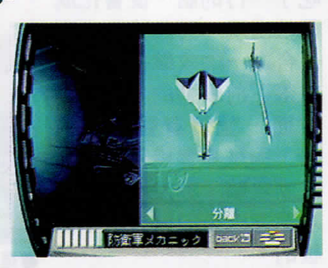
在這項中，玩者同樣只得個聽字，當中主要分為概要介紹、主題曲、OPENING、OPENING 2及變身鏡頭，同樣除概要介紹外各項均有畫面可看。OPENING及變身鏡頭對於超人迷來説均是不可多得的寶貴資料，同時亦可看到不同系列的技術進步及其系列風格。

能力



於能力一項中，玩者便可看到七星俠的個人資料，當中可看到他整體能力及身體各部份的功用。此用亦可看分別到各種戰鬥能力、光線能力及特殊能力，而各項均有小小的講解，此外於光線能力一項中更收錄了不少片段。

ULTRA警備隊



與《超人》一樣，《七星俠》亦有專門對付外星生物及怪獸的隊伍，而在《七星俠》中這隊伍便稱為「ULTRA警備隊」，簡稱警備隊。而在這項中便可看到警備隊中各隊員、極東基地、各國關連組織·人物、主要隊員、隊員裝備及防衛軍機械的所有詳盡資料。

登場怪獸·宇宙人

和「ULTRAMAN」中「登場怪獸」一項一樣，這項亦等如之前「MONSTERS FILE」一項，分別只是在這部份只介紹於「七星俠」片集中曾出現的怪獸及宇宙人，由於《七星俠》中宇宙人出現次數比前作《超人》更多，因此這項的題名除登場怪獸外更同時強調了宇宙人。同樣地玩者可看到所有怪獸及宇宙人的資料及出現集數。



副題表



與「登場怪獸」一樣，「副題表」同是與「STORIES DIGEST」重覆，當中玩者可看到《七星俠》所有集數的資料如製作陣、放映日期、登場怪獸和宇宙人，當中可説無一遺漏。





女子高生之放課後……PUKUNPA



製造商：ATHENA
發售日：發售中
記憶：1 BLOCK
售價：4980 日圓

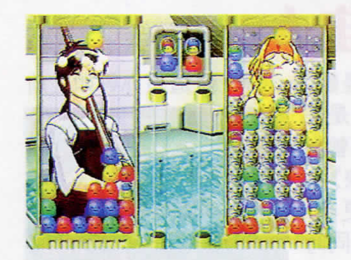
在最近出現的PUZZLE GAME之中，備受注目的可能會是《心跳回憶對戰PUZZLE蛋》，不過，其實是有一隻PUZZLE GAME是在默默的等待着支持者，這隻就是《女子高生之放課後……PUKUNPA》了，而這隻遊戲是有一些新的特色，令人感到不難上手之餘，又有一些新鮮感，ANYWAY，不如為大家作一個簡單的介紹，看看究竟這隻GAME在PUZZLE界中有沒有一定的影響力吧！

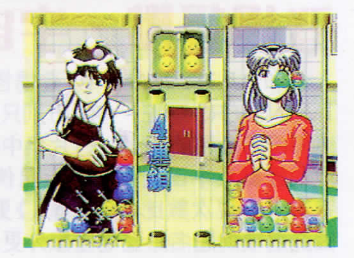
遊戲特色

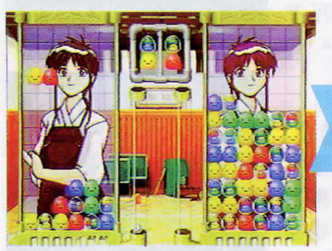
《女子高生之放課後……PUKUNPA》與其他PUZZLE GAME的不同之處，就是有一些兩粒合二為一的攻擊玉（筆者按：其實就是和《心跳回憶對戰PUZZLE蛋》裏的小型攻擊玉差不多。），當在它的旁邊吃了一行的話，便會化成兩粒出現，而且這些小型二合為一的攻擊玉是可以在落下前轉動的，在人物方面，並沒有個別的攻勢，即是其實用任何人物發動攻擊，亦沒有特定的攻擊方式來向對方落下石板的。



■這就是FUNNY MODE的標題畫面。







■請留意右方人物的小型二合一攻擊玉；

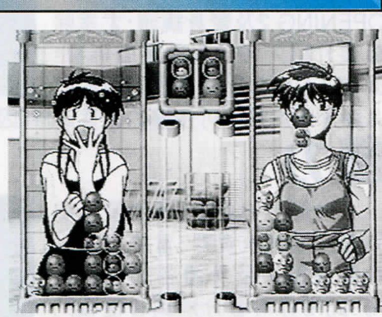


■那些小型攻擊玉已起了變化。

玩法簡介

其實只要將三粒相同顏色的攻擊玉放在一起，成相連狀態（筆者按：成一直線或橫線，L字型都可以。），就會吃掉了那三粒，而在旁的二合一小型攻擊玉亦會變回兩粒普通的攻擊玉，但若要好好地組織連鎖攻勢的話，就在乎玩者如何預先安排那些小型攻擊玉的擺放了，當然，連鎖愈多，攻擊愈強，亡還有一點要注意的，就是對方的攻擊在某段時間內是可以抵消的。

操作介紹



這隻GAME有一共兩個模式可供選擇，（一）正式開始遊戲：但亦分為二人對戰及與電腦對戰。（二）練習模式：在這裏可以不停地練習連鎖攻擊，練習好後可以挑戰電腦了。（三）OPTION模式：內裏分別有操作鍵的改變、難易度、音效測試、記憶卡SAVE或LOAD、有沒有攻擊的抵消、決定音效是立體聲或是單聲道及女子MODE或趣怪MODE。在PUZZLE戰開始時，×鍵是使大玉左轉，○鍵是使大玉右轉，□鍵是使小玉（*筆者按：即二合一的攻擊玉。*）左轉，△鍵是使小玉右轉，十字鍵當然是控制方向，而START鍵就是暫停遊戲了。



人物方面

由於先前所提及過，人物是沒有特定的攻擊方式，所以筆者只為大家簡單的介紹一下。在GAL MODE中一共有八位人物可供選擇，分別有：二之宮 晶子（棒球部）、飯島 香織（藍球部）、矢野 美幸（網球部）、松原 麗美（劍道部）、歌路嘉（體操部）、中里 由真（游泳部）、谷村 朋子（柔道部）及平松 小夜子（排球部）等等；但在FUNNY MODE中，一共有九名人物可供使用，包括：小狗——拳達、惡魔——加魯圖、女性版孫悟空——鈴櫻、順風耳——橋本、女魔法使——莉芝、忍者——小吉、好似《愛登士家庭》入面嘅菲仕達叔叔——大君、豬八戒——比助及好似鬼丸同豪鬼嘅最終BOSS——九天。



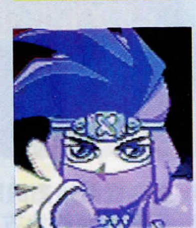










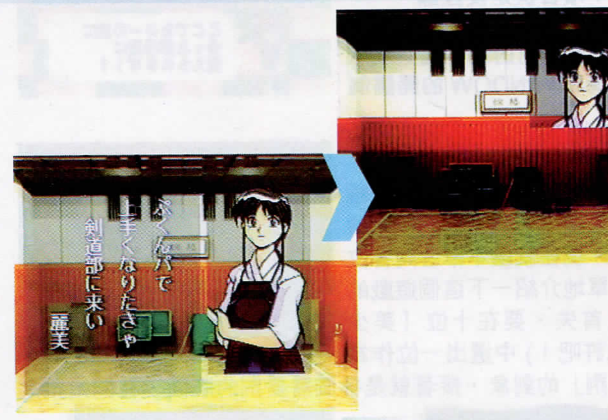


後記

雖然，筆者認為這隻GAME沒有MOVIE DEMO，但大至上此GAME亦算稱得上是一隻可玩性極高的遊戲，不過編輯部的PUYU神似乎對此遊戲極為不滿（筆者按：有紐緒 結奈的一天，世界始終是余的，哈哈哈……），但無論如何，玩過這隻遊戲的朋友亦可能對此遊戲甚為滿意，特別是PUZZLE GAME迷，絕對不容錯過。







使用最終BOSS的條件

在FUNNY MODE中，若將HARD MODE打爆（筆者按：NORMAL MODE不清楚可不可以，因筆者試GAME時是玩HARD MODE的。），之後是可以使用最終BOSS——九天的，他的樣貌與鬼丸極之相似，而他的連鎖攻擊達到第七HITS時，所出現的封印與豪鬼十分相似，還有他的攻擊石板所落下的方式，好像是會找尋最好的位置，大家不彷將HARD MODE打爆，使用此強橫的人物吧（筆者按：在任何模式都可以使用他的。）！



■BOSS 九天的爆機畫面。

■爆機畫面的背境十分華麗。



想看養眼鏡頭？去玩街機啦！

剰美女 GALS PANIC SS



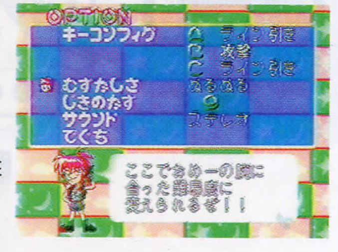
街機的「名作？」現今在次世代機種再顯風騷

不知在 N 年前的街機曾經由 TAITO 所推出的一隻遊戲「星球劃線」，後來覺得這遊戲甚為有趣，於是 KANEKO 就將此遊戲的版權買下，並將它的背景換成美少女，從而變成現在在街機中人所共知的「剰美女 GALS PANIC」。

遊戲內的操作方法

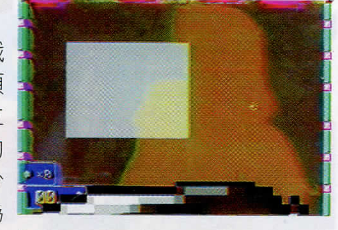
(此為初期設定)

方向制：指標移動及自機移動
START 制：項目決定及暫停制
A/C 制：項目決定及拉線
B 制：回到前一項、取消及攻擊
L 制：一定時間的剩下機數表示
R 制：情報 WINDOW 的開關制



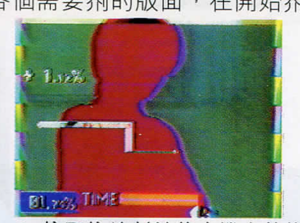
遊戲目的及規則

對於一些從未玩過類似遊戲的讀者來説，這是一個比較新穎的遊戲。現在就讓本筆者向各位讀者簡單地介紹一下這個遊戲的規則。首先，要在十位「美少女」(也許吧！) 中選出一位作為你要「剰」的對象，接著就是各個需要剰的版面，在開始剰之前，玩者需按決定制來決定電腦隨機供給你的領地，之後便可以始剰領地。剰領地的法如下：

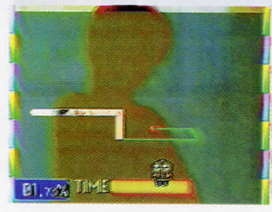




1. 將自機移至白線上任何一點



2. 按緊拉線制並將自機向外拉出



3. 到達一定範圍時將自機拉至起點附近的白線
4. 將自機拉的線接續到白線上



5. 看！領地又增加了

失誤的條件

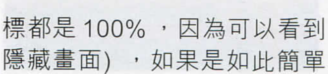
當自機位置是在白線上的狀態時是無敵的，但當開始劃線時，則需小心行事了，因為在以下的情況下，自機會死掉的：





1. 當自機開始劃線時受到敵人的攻擊。
2. 自機經過的地方 (即綠線部份) 被敵人或敵人放出的子彈碰到。
3. 自機碰到敵人。而最後的情況則最為「大鑊」就是。
4. 在限定的時間內不能剰到全圖的 80%，這樣不單使玩者失去一隻，並且要將那版正再玩一次。

玩者需要剰到全幅圖的 80% 或以上便可過版 (當然，大家的最終目標都是 100%，因為可以看到隱藏畫面)，如果是如此簡單地便可過版，遊戲便變得沒有意義了，因此，玩者在剰美女的同時，會有敵人出來防礙玩者。在起初，敵人只有一隻大BOSS，但在遊戲途中，大BOSS會放出一些小敵人 (最多為5隻) 防礙玩者。玩者可利用劃線的方法或按攻擊制來擊毀他們，如果玩者連續 (即連按) 攻擊制的話，攻擊力便會增大，但要注意的是，攻擊次數是有限的，請不要隨便亂用。





你能完全剔出 10 + 2 位的「美少女」嗎？

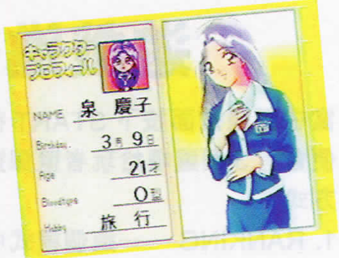
每一位美少女均有5個版面要玩者去「剔」，至於玩者能否剔完 60 版的話，就得看看你的能力了。





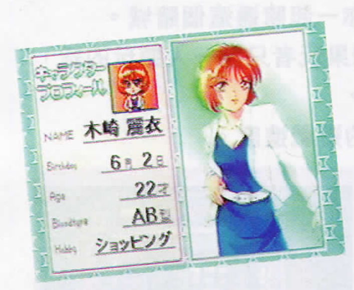
平常可選的美少女













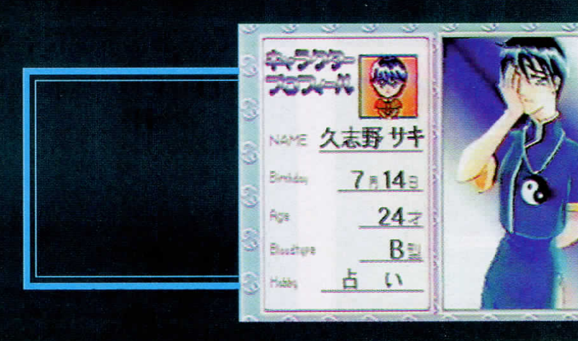


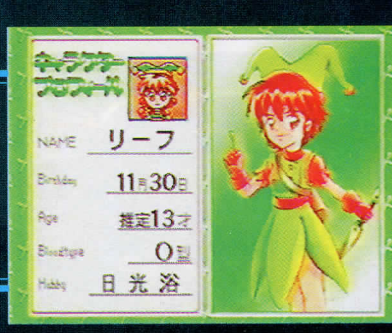






2 位隱藏少女







SUPER CASINO SPECIAL



如果有一天我中了六合彩金多寶頭獎的話，如果有一天我贏了葡京賭后的話，如果有一天我贏了拉斯維加斯賭王的話……嘻嘻嘻。

PLAY STATION 又一賭博遊戲

不用再如果了，也不要再空想了，人只有空想而沒有實際行動是死的，倒不如玩這個遊戲好過只是「發白日夢」啦！真正落場賭一局，好過坐在機邊「望天打掛」啦！





遊戲進行方式



當在標題畫面按下 START 後，便會有 3 個選項給玩者選擇遊戲方式：

1. RANKING——這個模式中，如果玩者只有一人參與那麼，電腦便會另派 3 位人物與你一起賭遍這個賭城。
2. FREE——這個模式中，如果玩者只選一人遊玩的話，就只有玩者對莊家的玩法。
3. LOAD——找出以前玩過的遊戲進度。

合共六種的賭博遊戲

這些都是最常有的賭博遊戲，至於能否真正賭遍這個城的話，就得看你的運氣和技術了。





電視遊戲式話事牌——VIDEO POKER



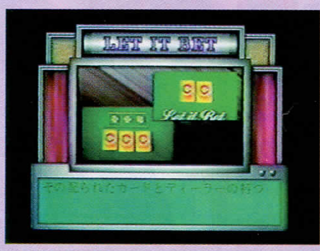
角子老虎機——SLOT MACHINE



百家樂——BACCARAT



輪盤——ROULETTE



LET IT BET



廿一點——BLACK JACK



Vandal Hearts
~失去的古代文明~
PLAY STATION版的SHINING FORCE？！



KONAMI 第一隻SRPG 於PLAY STATION上推出

擅長於射擊遊戲的生產商——KONAMI，終於打破框框，決定在PS上推上出第一隻SRPG「VANDAL HEARTS」。現在就讓本筆者簡單地介紹一下這個遊戲。

故事背景

很久很久以前 (永恆的開場對白)，在一個名叫「莎士弟加利亞」大陸的中部地區，有一個擁有肥沃的土地及救世主「多羅亞」的後裔所居住的地域，被神聖「亞莎」王朝統治了接近1000年。後來，王侯貴族開始墮落，享盡榮華富貴，隨之然，也失去領導「多羅亞」民族的能力。之後在那個世紀末中生活困苦的民眾，便聽從當時的賢者「亞尼斯」的意見，組成解放軍，並想將王國推翻，於是革命戰爭便正式開始。後來經過幾許艱苦的戰鬥，解放軍獲得最終的勝利，並成立民主議會制的共和國家「伊修多尼亞」。但是，自此之後便沒有人再看到賢者亞尼斯。15年後，新的動亂陰影，再次包圍著伊修多尼亞……。

遊戲形式及畫面

今次的遊戲，KONAMI聲稱要將PLAY STATION的機能發揮至極點，因此，我們現在一起看看這遊戲有什麼獨特之處。

1. 戰鬥場地均以立體多邊形顯示，而且，視點可以根據玩者的喜好按制改變。

當然，也會有全體視點。





4. 有極之精彩的魔法畫面。

5. 如以往類似的遊戲一樣，各人物當到達一定的LEVEL後便轉職。

2. 戰鬥畫面會以動畫來表現。



3. 共有7種不同能力的人物可供使用，接著再細分地分紅一下兵種。

A：戰士類別——各項攻擊力平均，為部隊的主力。

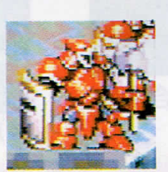
B：弓箭兵類別——可遠距離攻擊。



C：攻擊系魔道使——主要用魔法攻擊，物理攻擊則較為弱。



D：回復系魔道使——主要為回復體力，物理攻擊也較為弱。



E：裝甲兵類別——物理攻擊及防禦力高，但移動力則較差。



F：飛行兵類別——機動性極高，可以飛過敵人及在水上移動。



G：武鬥家類別——也可使用魔法的綜合類的，但防禦力則略為差。



(1) 聖艾路明學園

(2) 御影總合病院

(3) 御影總合病院・異界化後

(4) 亞拿也神社

(5) 聖艾路明學園

(6) 御影町警署

(7) 地鐵站

(8) 廢工場

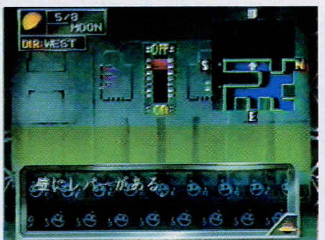
上期攻略部份：聖艾路明學園 → 御影總合病院 → 亞拿也神社 → 聖艾路明學園 → 御影町警署 → 地鐵站 → 廢工場

攻略流程

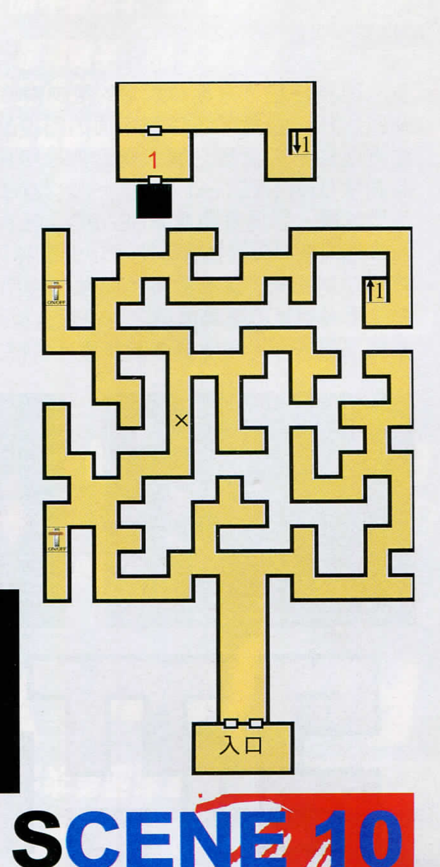
今期內容：廢工場迷宮 → SEBEC大廈 → 地下研究所 → 聖艾路明學園 → 亞拿也神社 → 御影鄉土資料館 → 地鐵站 → B-MARKET……

SCENE 9 廢工場迷宮

主角利用通行證啟動了廢工場內的隱藏機關，令到通往廢工場迷宮的電梯出現。當到達迷宮後，玩者可先行捕捉在這裏出現的惡魔，不過由於並沒有任何回復點及儲存點，因此若SP不足而陷入苦戰時，一定要返回外面補給。在西南面有一個控桿，只要把它拉下便可令右方的通道打開，而相同功能的控桿在西北面亦有一個（以離開這裏用）。只要能到達東北面的樓梯，便可到進入SEBEC大廈的隱藏入口。







圖例

- 出入口
- ↑ 往上樓梯
- ↓ 往下樓梯
- 拉動後令×出現的控桿
- × 隱藏房間×

寶箱

（1）きずぐすり×1、ガラガラドリンク×2

SCENE 10 SEBEC大廈

1F

2F

一進入SEBEC大廈後，立即可到地圖東北面的回復點及儲存點去整頓隊伍。在這兒由於敵人較強，因此可先找它們取得SPELL CARD及提升等級，以免全體成員在惡劣狀態時被數隻強敵圍剿致死；這種戰術在後期迷宮是非常重要的。只要SPELL CARD到了一定的數目後，便可以到4樓的VELVET ROOM去製造強力的PERSONA，以應付這裏頑強的敵人。在隊伍的平均等級到達LV.18時，便可以利用電梯直上5樓去，當然不要忘記去取沿途的寶箱吧；順帶一提，小心モーショボー和槍手們的敵方組合，事關它的必殺技バイナルストライク可以一擊令到隊中成員瀕死，再加上槍手的攻擊可以令我方瞬間全滅。



寶箱

（1）ガラガラドリンク×2、フレイムショール×1、さそりムチ×1

（2）スペクトラベスト×2、グロック26×1、AK47×1、ショットシェル×1

（3）チタニウムガード×2、スペクトラベスト×1

（4）イングラム×1、デルタストーム×1、ショットシェル×1

（5）ガラガラドリンク×1、ブラックシューズ×2、レイヴァンフェザー×1、ディスシック×1

（6）モスバーグM500×1、スペクトラベスト×2、ショットシェル×1、チタニウムガード×1





圖例

- 出入口
- ↑ 往上樓梯
- ↓ 往下樓梯
- 電梯
- 回復點



- 儲存點
- 陷阱

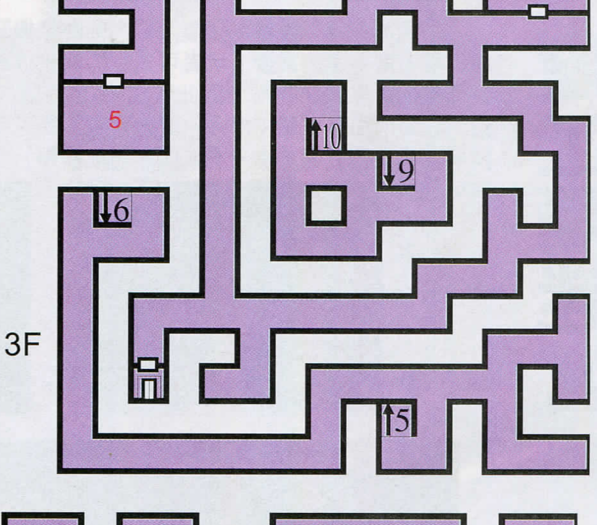


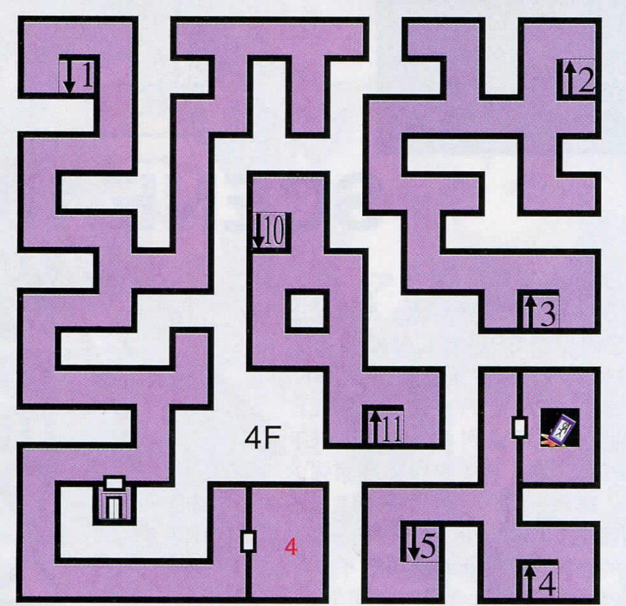
- VELVET ROOM

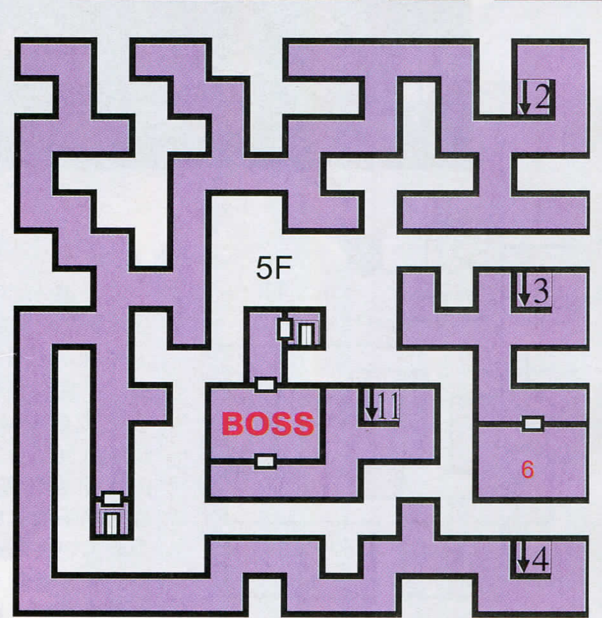
因為1F正下方電梯大堂的電梯損壞了，所以要先到5F之後利用樓梯回到1F，主角可到1F東南面的回復點及儲存點去，接着從中央的樓梯直上5F，在房間外眾人聽到神取與其部下武多的對話，得知他們打算調整 DVA-SYSTEM [デヴァ システム] 來做壞事，便馬上衝入房找他們算帳。南條質問身為SEBEC副社長的神取，其做法有否得過佐伯社長的同意，反而被神取嘲弄，此時神取更對武多向眾人下了格殺令，戰事立刻展開。深感受辱的南條在極怒下以 PERSONA 力量向神取攻擊，不過他竟然毫無損傷，主角等人反而被他的PERSONA打傷。接着他馬上離去，主角便要和武多與4名特工 [エージェント] 進行激戰。













HP：720
強：槍械攻擊
弱：魔法攻擊

特殊攻擊
地之烈風
ミドルショット
スピンキック
デライト等

武多可算是《PERSONA》中第1隻要面對的頭目級角色，實力當然較一般嘍囉為強，正攻法相當簡單，雖然他有700多點HP，只要不斷使用魔法攻擊，便能輕鬆取勝；唯一要注意的是不要慳掉回復用的SP。









SCENE 11

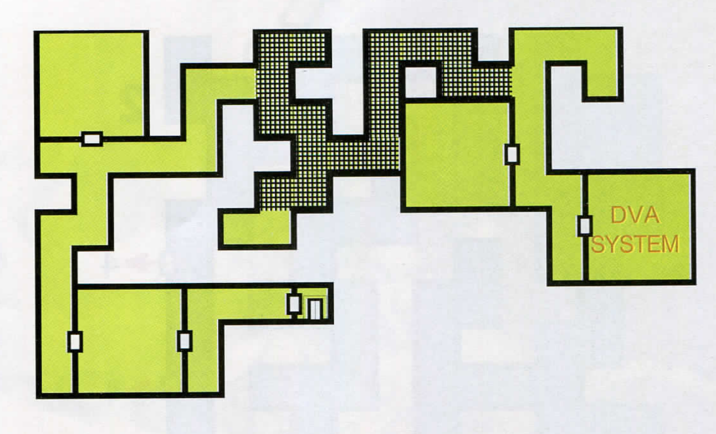
地下研究所

主角不消一會打敗武多後，發現神取己從眾人的眼前消失。首先到右上角的櫃去調查，取得單手劍バックソード，接着在房內四處搜查，終於在辨公桌的左方找到一個暗掣，開啟它後牆邊的 SEBEC 標誌突然向左移動，露出了一扇暗門，從它可到達另一台升降機，直到 B1 的地下研究所去。

由於此迷宮內並沒有任何回復點和儲存點，因此還是不要浪費時間在這兒升 LV. 及找 SPELL CARD 了（反正這裏大多數惡魔都會在下一個迷宮出現的）。在研究所的北面有一段暗黑地帶，只要依着地圖來行便可節省時間，避免不必要的戰鬥；而沿途主角等人打聽到有關尼哥拉爾博士 [ニコライ] 的情報。

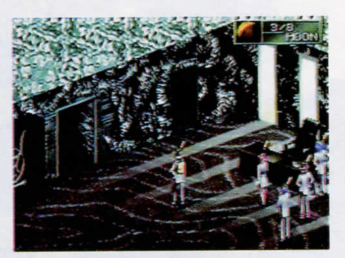
隊伍在最東面的房間找到神取鷹久，他正逼尼哥拉爾博士去啟動那台 DVA-SYSTEM，此時尼哥拉爾博士利用計策哄騙神取與他一起走入機器內，企圖同歸於盡……就在大家商量着應否救回神取時，園村說出「紅掣是緊急停止，藍掣是加強機器動力」一番話，經過考慮後主角決定要手刃神取，於是便走到那控制器前按藍掣 [青い掣]。

就在機器完成動作時，一名神秘的黑衣女孩出現在眾人面前，説了一輪奇怪的話後，整塊地面突然震動起來……

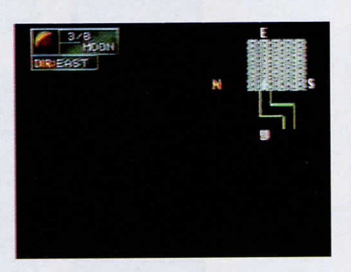
















SCENE 12

聖艾路明學園

主角等人從昏迷狀態中回復過來時，竟然發現身處於半年前仍未拆卸的舊體育館內！就在大家極度迷惑之際，有一名學生從外面跑入來，告訴園村她的「好朋友」內藤陽介受了傷，園村聽後便離開隊伍奔出舊體育館。

玩者可依照上期所刊登的校舍地圖，先到保健室去回復及 SAVE，接着便可到處調查收集情報，主角發現校內的同學與老師們彷彿變成了第二個人似的：例如極度卑劣的反谷教頭竟然變得熱心教育、要靠做兼職養家的姬野由子竟然變成了有錢人家的女兒……總之非常不尋常。

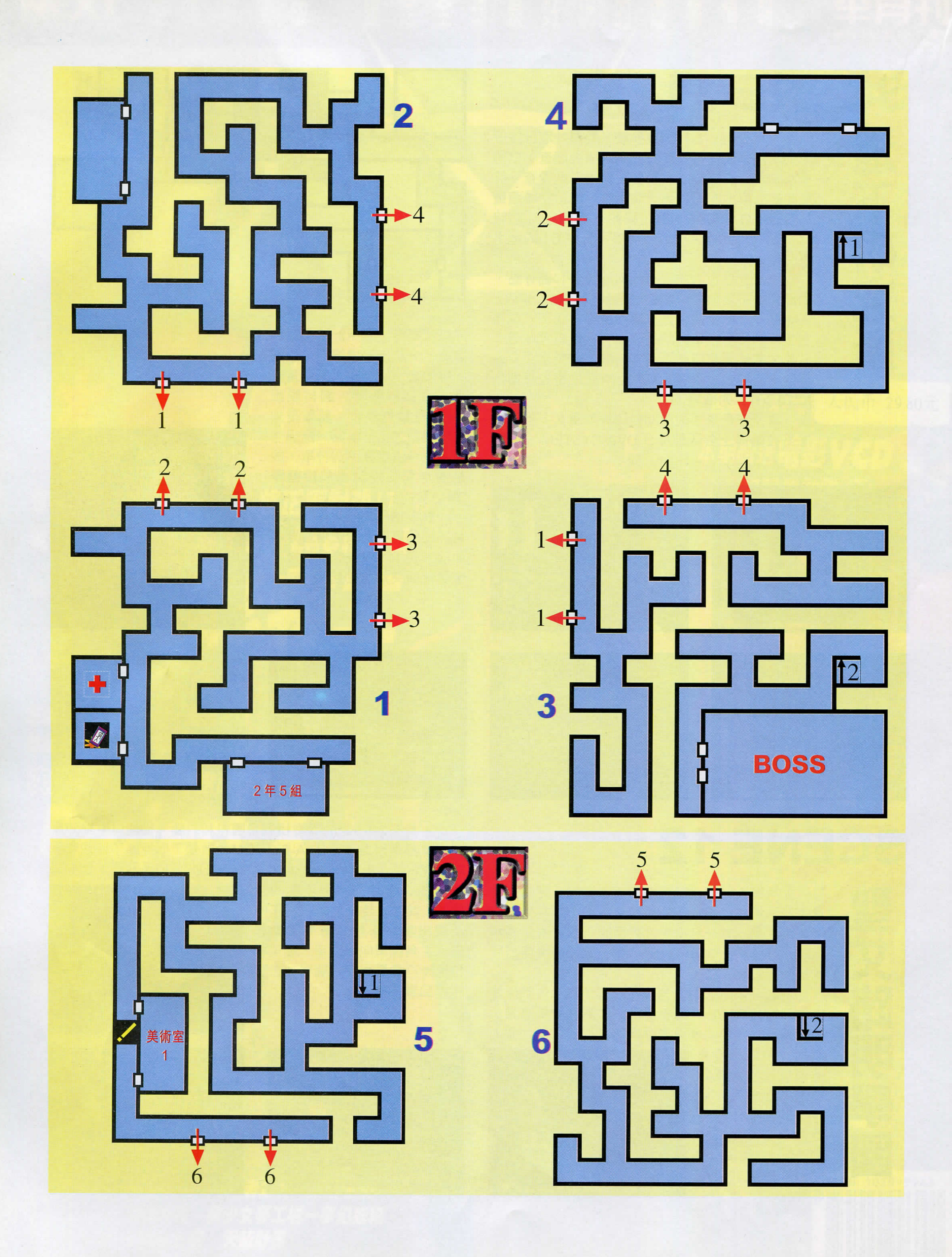
主角在2年5組的課室找到了園村和內藤，從他口中得知原來大家都是因為那台DVA-SYSTEM的啟動，而掉進了這個和平時不同的「平行世界 PARALLEL WORLD」（即是和現實世界同時存在、但時空有所差異的空間），就在此時謎之黑衣女孩的笑聲出現，學校大樓亦震動起來，主角探頭向外一望，發現學校這時已異界化了！園村亦在這時返回隊伍中。











1F
2F
1
2
3
4
5
6
2年5組
BOSS
美術室
1



圖例

- 向上樓梯
- 向下樓梯
- 儲存點
- 回復點
- VELVET ROOM
- 陷阱

寶箱

（1）メタルカード×1、ターコイズ×1

經過一輪頗複雜的迷宮後，主角眾人終於到達 2F 的美術室，在那裏發現有惡魔正張牙舞爪，就在主角出手之際被平時極 COOL 的城戶玲司先行一步，以 PERSONA 力量將之消滅了（？！）。接着，主角問他是否來自原本的世界時，他説不知為何會墜進了這個空間裏的，而在醒來時遇見了一名「白色的小孩」。當大家問他願不願意加入隊伍時，他一口拒絕了。

從2F的第二條樓梯可到達1F東南方的另一區域，主角在庭園範圍碰上那名謎之黑衣女孩、稱呼神取為父親的 AKI [あき]（真名不明），她和眾人吵咀後便叫出一部老鼠型機槍炮台泰索 [テッソ] 來對付主角。











BOSS 泰索

老鼠型機槍炮台泰索的攻擊力並非很高，最需要注意的只是它的重力魔法，若隊員的 HP 被扣去了一定程度便要馬上回復，玩者只需不斷打擊便可輕易獲勝。



HP：1250
強：槍械攻擊
弱：特殊物理攻擊

特殊攻擊

麻痺咬
槍械攻擊
グライバ
マハグライ等

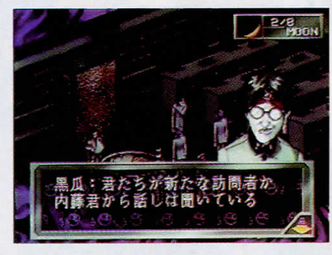


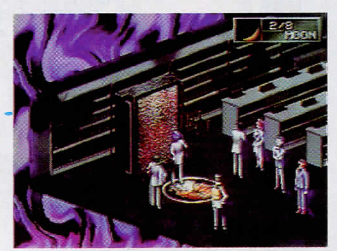




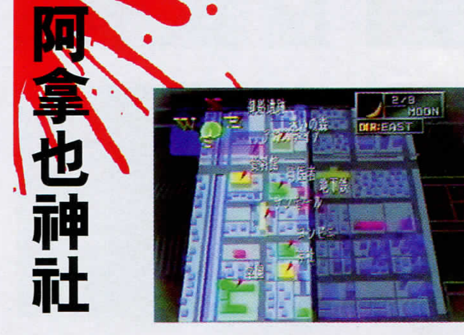


打倒泰索後，AKI眼見勢色不對便馬上遁走，這時內藤走入庭園説校內的異界已經消失，而他叫主角在學校調查過後便到圖書室找他。先到醫療室去回復及儲存，然後去周圍收集情報，接着便到 3F 西北側的圖書室去，在那裏別號「惡魔君」的黑瓜説若想知道神取的所在位置，就必需到阿拿也神社；另外，在圖書室內的黑門相當可怕……





SCENE 13 阿拿也神社



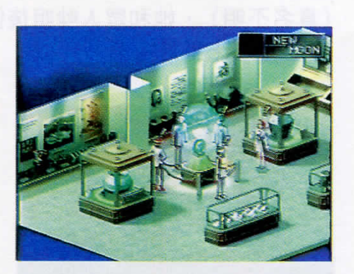


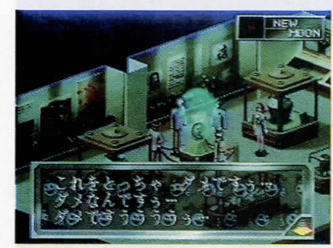
主角一離開學校，就發現御影町的東側不知為何被結界包圍了，不能直接通過，而御影署亦變成了迷之森林。玩者這時可先到御影太陽商場的服裝店去購買防具，收集情報後便可到阿拿也神社，此時大家又看見神秘的蝴蝶出現，接着一陣閃光出現，主角等人便和菲里蒙 [フィレモン] 會面。他告訴主角神取正在町東面的河裏找尋一件東西，如果被他找到的話便會很糟糕，不過由於町中央現正築起了結界，所以暫時無法到達那一邊。若果要到達那裏就先要經過充滿魔物的地鐵站，不過要先取得一件名為「破魔之鏡」的道具才可。

SCENE 14
御影鄉土資料館

由於南條與園村說過對「破魔之鏡」一詞好像有點印象，因此主角便推定在御影町西面的御影鄉土資料館裏，可能有用得着的線索，眾人果然在展覽廳內發現了破魔之鏡[はまのかがみ]，正想取走之際忽然出現了一個很熟悉的小女孩面孔，說着「不要取走它！否則便會很麻煩！」之類的話。在影象消失後，主角等人對她感到相當好奇，而園村更好像是認識她似的……最後眾人帶着破魔之鏡離開。





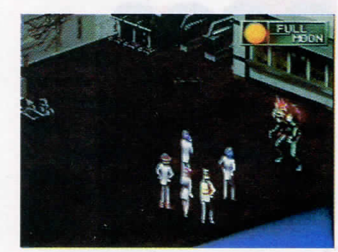




SCENE 15
地鐵站

在鄉土資料館得到重要道具破魔之鏡後，主角一等人便到鎮正中心的地鐵站去，此時可先提升等級及取得SPELL CARD來製造較強的PERSONA，平均等級最好有LV.24；要注意的是這裏有2塊迴旋地板，只能作單一方向移動的（在這裏是由東向西）。當到達南端的入閘區域時，主角遇到看守着必經通道的頭目──優加蘇多斯JR[ヨガソトスJR]。順帶一提，如果以沒有破魔之鏡的狀態到達這兒，隊伍是會在南條的勸喝下強逼離開的。





BOSS
優加蘇多斯JR

可能隊伍的等級已提升了不少，再加上剛在御影太陽商場所購買強力防具的關係，因此這場戰鬥極為輕易，又是那句只要不斷打擊便可，並沒有其麼特別技巧可言。

HP：1200
強：──
弱：──

特殊攻擊
剛之波
散雷擊等

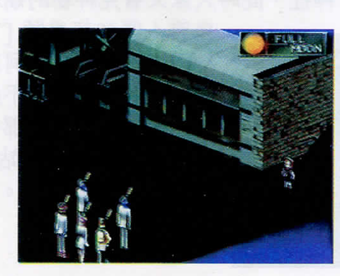








打敗敵人後，AKI再度現身，原來這次又是她所攪的鬼。當園村正想上前教訓她之際，她又再在眾人眼前消失，主角於是便沿着地鐵站東面通道迷宮離開，到達御影町東面地區，這時應先到東側的B-MARKET [B-マーケット] 去儲存。







西翼

東翼

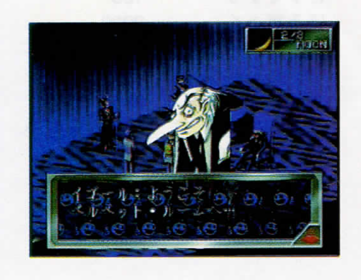
BOSS

圖例
出入口
迴旋地帶

SCENE 9~SCENE 15 惡魔 CONTACT 必勝法
(使用人物與其 CONTACT 方法之日文寫法請參閱上期)

惡魔等級	惡魔名稱	種族	使用人物	方法
LV.12	フジムスメ	幽鬼	主角	勸誘
LV.13	グレムリン	邪鬼	園村	懇求
LV.13	ナイトメア	夜魔	稻葉	跳舞
LV.14	エンジェル	天使	園村	隨便説
LV.14	モーショボー	凶鳥	南條	諷刺
LV.15	コカトライズ	邪龍	園村	隨便説
LV.15	ヤクザ	外道	稻葉	凝視
LV.15	ドリブラー	惡靈	稻葉	凝視
LV.16	ヌエ	妖獸	園村	隨便説
LV.16	ハンニャ	妖鬼	南條	大喝一聲
LV.17	ニスロク	墮天使	主角	説服
LV.17	ヨモツシコメ	鬼女	園村	隨便説
LV.18	ルサールカ	妖精	主角	説服
LV.18	ガンダルヴァ	妖魔	稻葉	凝視
LV.19	ブキミちゅん	惡靈	園村	隨便説
LV.19	タクヒ	妖鳥	園村	懇求
LV.19	リリム	夜魔	主角	説服
LV.19	オーガ	邪鬼	南條	大喝一聲
LV.20	コボルト	地靈	上杉	日常話題
LV.20	ネコマタ	魔獸	主角	勸誘
LV.21	エンク	幽鬼	稻葉	跳舞
LV.21	アークエンジェル	天使	稻葉	凝視
LV.22	ヤトノカミ	龍王	園村	害怕
LV.23	キャスパルク	妖獸	南條	物誘
LV.23	ダークエルフ	妖精	上杉	日常話題
LV.23	セイレーン	鬼女	稻葉	凝視
LV.23	ワイバーン	邪龍	園村	害怕
LV.25	はなこさん	惡靈	上杉	嚇人
LV.26	テケテケ	屍鬼	稻葉	吹牛
LV.28	キャリー	幽鬼	稻葉	跳舞

依歌魯通訊站 #1



呵呵呵……各位觀眾你們好，我就是VELVET ROOM的主持人依歌魯，由今期起將會在此欄和各界的惡魔召喚師通訊，懇請各位有任何有關《PERSONA》，或者是《DEVIL SUMMONER》甚至是《真．I》等舊作的心得，都可以在這裏和其他同好交流一下。今期要講的首先是一名熱心讀者所報的小秘技，就是在迷宮裏只要在兩層之間的樓梯，因為沒有敵人的關係，所以可不斷前後移動來回復SP……唔，很好，不知道各位覺不覺得這樣做是很浪費時間的嗎？

如果想發表自己的意見，便可以寄信到「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌 依歌魯通訊站收」，下期的主題是「PERSONA中我最喜歡的女角」，本人就認為是桐島英理子了，不知閣下的意見如何？敬請擁躍來信！

附錄2 商店價錢一覽表

第1階段：遊戲開始

Yin&Yan

名稱	售價
きずぐすり	100
チユーインソウル	500
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ふうまのすず	1200
ヒランヤ	1200

藥 SATOMITADASHI

名稱	售價
きずぐすり	100
ほうぎょく	2000
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ディストーン	300
ディスパライズ	300
ディスポイズン	300
ディスシック	500

千年萬年堂

名稱	售價
つるつるドロップ	300
かめかめキャンディ	500
ぎんのマニシャ	900
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
はんごんこう	6000
コアシールド	2000
ヒランヤ	1200

賭場（御影太陽商場）

名稱	C售價	攻擊	命中	回數
アセイミナイフ	2600	18	15	2
バックソード	2800	20	16	1~3
コルセック	1800	13	16	1~3
ギロチンアクス	2000	36	12	1
さそりムチ	1200	6	20	ALL
デルタストーム	2100	12	15	3
フリスカープラス	2200	42	11	1
ショットシェル	1000	10		

賭場（JOY通）

名稱	C售價	攻擊	命中	回數
メイルブレイカー	3600	42	18	1
ソニックブレード	4000	17	24	3~5
マルドギール	4000	15	28	2~4
ヘッドバッシャー	7400	62	25	1
ストライクテイル	3700	11	35	ALL
ガンフィッシュ	2300	8	26	4~6
メガトングラブ	7000	58	25	1
せんこうだん	2000	17		

第2階段：取得槍械後

賭場（御影太陽商場）

名稱	C售價	攻擊	命中	回數
えんまちょう	500	封神具（合體專用）		
まさむねのがんたい	1000	封神具（合體專用）		
グロック26	2100	22	20	1
イングラム	2000	14	13	1~3
モスバーグM500	2500	15	18	ALL
AK47	2100	12	20	2~4
名稱	C售價	防禦	回避	
シャドウマスク	2000	8	2	
ステルススーツ	3000	15	5	
ダークガード	1200	4	3	
ブラックシューズ	1000	3	7	

賭場（JOY通）

名稱	C售價	攻擊	命中	回數
ニブルのけっしょう	1500	封神具（合體專用）		
ぶていのせんとう	2000	封神具（合體專用）		
ルナブレード	3400	16	22	ALL
ソルブレード	11300	42	28	ALL
ズフタフランス	10000	14	34	3~5
らいがのオノ	10000	78	28	1
クィーンビュート	5800	14	43	ALL
スターゲイザー	7000	47	31	1
エレキングラブ	9500	33	30	2
ますいだん	3000	23		

第3階段：平行世界（西側）

ROSA-CANDIDA

名稱	售價	防禦	回避	女性專用
ヘッドギア	4500	5	3	
かぜよみのかぶと	7500	20	3	♀
TAC-V2	13500	25	13	
こんじきのよろい	19500	30	12	♀
ジャミングガード	5400	8	6	
はまがりのこて	6900	10	9	♀
ハイパーフォックス	4500	10	5	
すずなりのぐそく	6300	11	8	♀

Yin&Yan

名稱	售價	攻擊	命中	回數
リゾルバーM380	16200	31	29	1
HK VP70Z	20400	40	35	1
ステアーTMP	11700	12	19	2~4
HK MP5K	15000	21	27	2~4
SPAS12	18300	21	26	ALL
フランキPA-3	23400	25	31	ALL
SIG-SG550	17100	10	25	4~6
ハイドロジェット	19500	13	30	3~5
サーペントファング	2100	14		
せんこうだん	3000	17		

千年萬年堂

名稱	售價
つるつるドロップ	300
かめかめキャンディ	500
チューインソウル	500
ぎんのマニシャ	900
マジカルガード	15000
フィジカルガード	15000
はんごんこう	6000
コアシールド	2000
ふうまのすず	1200
ヒランヤ	1200

藥 SATOMITADASHI

名稱	售價
きずぐすり	100
ほうぎょく	2000
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ディストーン	300
ディスパライズ	300
ディスポイズン	300
ディスシック	500

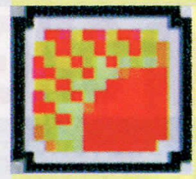
賭場（御影太陽商場）

名稱	C售價	攻擊	命中	回數
ブルバダガー	23000	110	44	1
せきじゃのつるぎ	32000	62	55	2
けんうんまる	50000	42	50	3~5
こんりゅうまる	65000	47	58	3~5
ほうてんがげき	25000	22	60	4
こうまじょう	70000	60	81	1~3
かぶっちきょうこ	33600	143	49	1
ごうまだいせつだん	44000	167	55	1
へいじのとりなわ	14000	23	64	ALL
しせんちゅう	17500	26	70	ALL
げんじゅう	15000	16	48	0~7
かぎろひまる	26800	86	65	1
ダマスカスハンド	25800	112	48	1
やみなでのてぶくろ	35000	65	56	2
キューピット	4000	42		
はくぎんのたま	5000	45		

附錄 3 各種狀態一覽表

在《PERSONA》中，不論玩者的角色抑或敵方惡魔，都會有陷入特殊狀態的機會，而相比起上集《惡魔召喚師》今次特殊狀態的數目多出了大約10種。下表將介紹這23種特殊狀態所代表的意思，黃色代表「短時間惡劣狀態」(受害程度由1~3，數字越大代表越嚴重)，紅色代表「嚴重惡劣狀態」(部份戰鬥後不會自動回復)，藍色代表「良好狀態」(戰鬥後會自動回復)。

HAPPY



角色變成幸福的狀態，表面上沒有甚麼特別，不過若受害嚴重的便無法行動。防禦力下降。

FREEZE



角色變成被凍結的狀態，無法進行任何動作，而對電擊系魔法較弱；對敵方的攻擊回避不能。若中了火炎系魔法便會較快回復。

PANIC



角色變成混亂狀態，會隨時攻擊我方隊員及自由胡亂行動，受害較深時會自行調動位置。

SHOCK



角色變成觸電的狀態，無法進行任何動作，而對冰結系魔法較弱；對敵方的攻擊回避不能。

CHARM



角色變成完全被迷惑的狀態，100%會攻擊我方隊員，而受害嚴重時對我方的攻擊力會增加。

BIND



角色變成被咒縛的狀態，行動不能，而回復原狀的速度較慢；受害較深時沒有任何特別。

SLEEP



角色變成睡眠狀態，行動不能，防禦力下降，對敵方的攻擊回避不能；受害嚴重時防禦力下降得更多。

UNLUCK



角色變成沒有運氣的狀態，「運」的能力值下降；受害嚴重時「運」會變成0，令和「運」有關的魔法回避不能。

CLOSE



角色變成被封魔的狀態，任何與消費SP有關的行動（如使用PERSONA）的成功率會減低；受害嚴重時完全不能使用SP。

GUILT



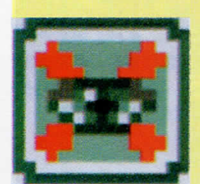
角色變成罪惡狀態，不能直接攻擊敵人（但可使用PERSONA）受害嚴重時行動不能。

POISON



角色變成中了劇毒的狀態，攻擊力減半，每一回合會減去HP上限的1/16；戰鬥結束後每行2步會減去1 HP。

BLIND



角色變成視力與聽力衰弱的狀態，命中率和回避率下降；受害嚴重時下降得更多，而最嚴重時無法使用SP。

TERROR



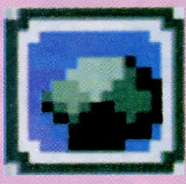
角色變成恐慌狀態，會自動脫離戰鬥；受害嚴重時會增加脫離戰線的機率，兼且增加被敵人會心一擊（3倍攻擊力）的特殊魔法攻擊擊中機率。戰鬥結束前也不會返回隊伍。

PALYZE



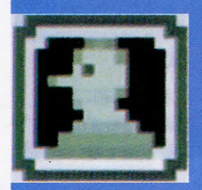
角色變成麻痺的狀態，行動不能，對敵方的攻擊回避不能，每一回合會減去SP上限的1/16；戰鬥後會自動回復。

STONE



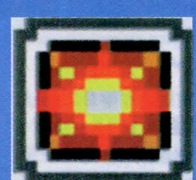
角色變成石化的狀態，行動不能，經常被會心一擊所擊中，防禦力下降，對敵方的攻擊回避不能；戰鬥後會自動回復。

CLOAK



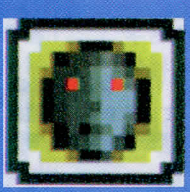
角色變成透明的狀態，在敵方的視線中消失，可是無法回避全範圍的攻擊魔法；弱點是魔法防禦下降，因此被魔法擊中的話便損傷不少，另外無法使用PERSONA。3個回合或戰鬥結束後會自動回復。

BERSEK



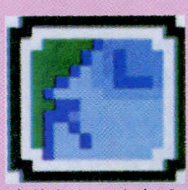
角色變成狂暴的狀態，攻擊力與命中率上昇，不會理會指示而直接使用武器攻擊（當然敵人要在攻擊範圍內）；再使用狂暴化魔法［バルザック］可回復。

PUPPET



角色變成木偶的狀態，要在我方隊員瀕死(DYING)時才能使用，這名木偶人可被敵方攻擊（但HP不減），可說是人盾一個，他雖然可以作戰但不可使用PERSONA；戰鬥後會自動復活。由於他是一個死人，所以當心因全滅而導GAME OVER。

SICK



角色變成急病狀態，每一回合會減去HP上限的1/16；戰鬥結束後每行4步會減去HP上限的1/8。

MAD



角色的PERSONA會變成暴走狀態，魔法攻擊力與命中率上昇，不會理會指示而直接進行PERSONA攻擊（和BERSEK狀態相似）；再使用暴走化魔法[マドール]可回復。由於這時PERSONA會隨便使用有攻擊力的魔法／特技，因此若這PERSONA沒有任何攻擊魔法／技或SP不足，便不會有任何行動。

COUNTER



角色變成反應極快的狀態，遇到敵方的物理攻擊會馬上進行反擊（當然敵人要在武器範圍內）；戰鬥後會自動回復。

WOLF



角色會變成狼人狀態，在月齡的影響下會改變其能力值，即是在FULL MOON時能力最高、NEW MOON時最弱。

DYING



角色變成瀕死的狀態（HP = 0），戰鬥結束後HP會自動回復為1；在戰鬥中要使用魔法或道具來復活。



人氣 S.RPG 攻略第一回

傳說的 ORGE BATTLE

BY PUYU 神

製造商：ARTDINK
發售日：發售中
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

PS　SRPG　MEM

基礎入門篇

全地圖畫面



1. 編成畫面

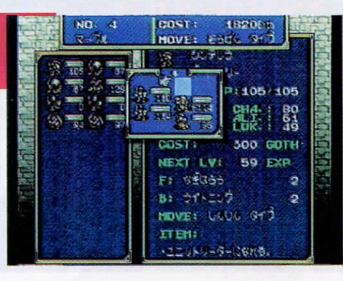


WIDDON
ロード
LV: 8 HP: 130/130
STR.: 73 CHA.: 100
AGI.: 81 ALI.: 95
INT.: 91 LUK.: 51
COST: 0 GOTH
NEXT LV: 100 EXP
F: バニッシュ 2
B: アイスレクイエム 1
MOVE: そうげん タイプ
ITEM:
・ユニットリーダーになれる。

A. 角色能力值

a.角色名字
b.職業種類
c.等級
d.生命值
e.力量
f.敏捷度
g.智慧
h.魅力
i.善惡值
j.幸運
k.派遣費
l.距離下個等級的經驗值
m.前衛的攻擊方法及攻擊次數
n.後衛的攻擊方法及攻擊次數
o.移動方式
p.裝備了的武器或道具

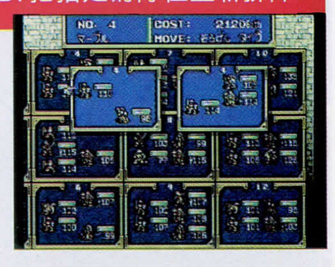
B. 加入新的角色到指定的隊伍中



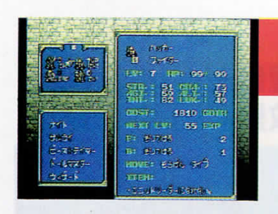
C. 從指定的隊伍中抽出該隊的隊員



D. 把指定的隊伍重新排陣



E. 把指定的角色消去



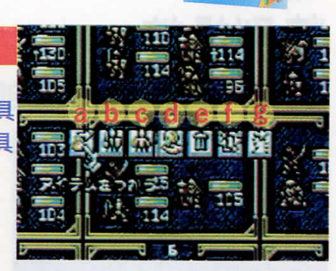
F. 昇或轉職，↑表示可以昇職，○表示可以轉職



G. 把指定的角色提昇為隊長

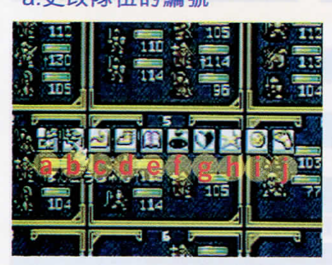
H. 使用道具

a.向指定的角色直接使用道具
b.向指定的角色裝備武器或道具
c.從指定的角色拆除武器或道具
d.把道具賣去
e.把道具掉去
f.調換道具的位置
g.順序排列道具的位置



I. 根據不同的能力去排列隊伍

a.更改隊伍的編號



b.依照原本的排列
c.根據力量去排列
d.根據敏捷度去排列
e.根據智慧去排列
f.根據魅力去排列
g.根據善惡度去排列
h.根據幸運去排列
i.根據派遣費去排列
j.根據移動方式去排列

J. 根據不同的能力去排列後備角色

a.根據職業去排列



b.根據等級去排列
c.根據力量去排列
d.根據敏捷度去排列
e.根據智慧去排列
f.根據魅力去排列
g.根據善惡度去排列
h.根據幸運去排列
i.根據派遣費去排列
j.根據移動方式去排列



2. 遊戲設定

a. 戰鬥時動畫的開關
b. 背景音樂的開關
c. 效果音的開關
d. 訊息的速度
e. 遊戲中時間的快慢

3. 儲存遊戲的進度

遊戲進行中的指令

1.派出指定的隊伍

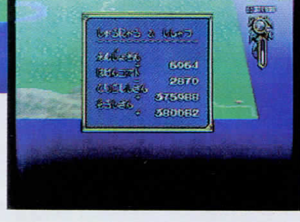


2.使用道具（和「編成畫面」中的一樣）
3.進入「編成畫面」（派遣中的隊伍不能編隊）

4.查閱自軍「TAROT CARD」的存量



5.查閱民眾的所持的金額



6.遊戲設定（和「編成畫面」中的一樣）
7.儲存遊戲的進度（和「編成畫面」中的一樣）



作戰指令

1. 使用「TAROT CARD」

2. 戰鬥模式

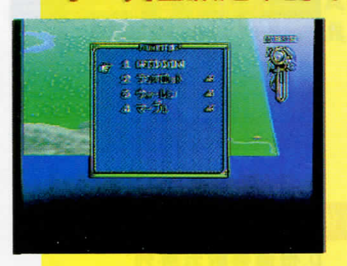
a. 平均地攻擊每個敵人
b. 集中攻擊 HP 最高的敵人
c. 集中攻擊敵人的隊長
d. 集中攻擊 HP 最低的敵人

3. 馬上逃離戰場

4. 戰鬥時動畫的開關

特別操控

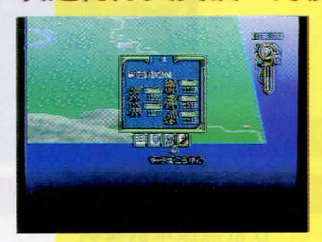
L1掣：列出派遣中的部隊

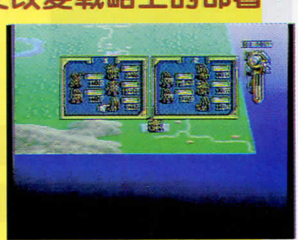




L2掣：列出地域中的城塡

交換隊員：當兩支部隊重疊在一起時，便可以進行隊員交換，方便改變戰略上的部署。





消耗道具表1

名稱	分類	效果對象	價格	效果內容
キュアポーション 回復藥	回復	己方一人	400	回復50點HP
キュアストーン 回復石	回復	己方一人	700	回復100點HP
キュアアンク回復劑	回復	己方一部隊	2000	回復100點HP
ソウルコール 還魂丹	回復	己方一人	2000	將已死亡的隊員救活
リターンハーフ撤退令	移動	己方一部隊	2000	把指定的部隊召回到大本營
7リーグブーツ 7聯靴	移動	己方一部隊	3000	把指定的部隊即時送到已解放的城塡
オールサモンズ 全員集合	移動	己方一部隊	3000	把所有派遣中的部隊集合到主角部隊的所在地

各版全地圖攻略正式開始！

謝魯迪尼亞（隱藏）
教會
達斯加尼亞
和路撒克（敵頭目）
寶物
費路娜美亞（大本營）
寶物

STAGE 1 獲寧之城

「出發！」

STAGE DATA

據點總數：5
隱藏都市總數：1
隱藏教會總數：0
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：二日內

新領袖

為了打倒「謝迪基利亞帝國」的野心，反亂軍領袖──占星術士「獲寧」在進入準備起義的最後階段時，選出了一名有領袖潛質的年輕人（即玩者）作為新的領袖。為了證明該年輕人的才能，獲寧便親自去考驗他。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

謝魯迪尼亞

到達後便會找到騎士「蘭斯洛特」，交談後他便會加入你的大軍中。



◆深明大義的「蘭斯洛特」會隨你去作戰

BOSS

占星術士「獲寧」

他只是一個人在後排放魔法，故此並不是很難打，應該不會打輸的。





和路撒克

戰勝獲寧後，他及其部下均會跟隨你的大軍去作戰，善用他的力量吧。



◆戰勝他後便會入隊



STAGE 2 莎洛姆的邊境

「決起！」

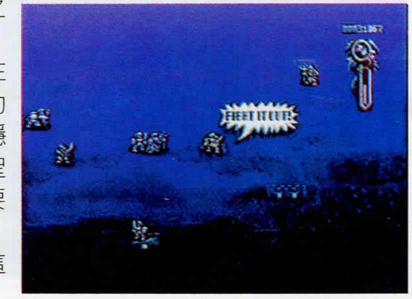
STAGE DATA

據點總數：9
隱藏都市總數：2
隱藏教會總數：1
埋藏寶物總數：1
最佳完成時間：三日內

小試牛刀

終於，反亂軍決定起義，而他們的最初目標便是莎洛姆邊境的「索古魯達」。由於是邊境的關係，敵方的兵力並不是太強，故此可作為練習及昇級之用。

交戰區多會集中在「亞布迪拿」及教會 1 的範圍內，應先在這 打穩陣腳。除了在大本營「聖畢士普利」駐兵外，更要小心北方的「巴路拿」，因敵方很喜派兵偷襲這裏。



◆中間的三個小島亦是重要的陣地，切不可失！

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

教會 2

拿到了「ティンクルスター勇者之証」



◆「勇者之証」到手後，便正式被群眾承認領袖的地位

索古魯達

若派蘭斯洛特去攻城，便會和蠻勇士「奥沙」展開對話



◆對奥沙而言，蘭斯洛特等一干人只是盜賊

AFTER STAGE CLEAR

巴路拿

若持有「アンデッドロウ不死者之書」便可交換「ししゃのゆびわ 死者之指環」

亞布迪拿

支持度高及總資金在 30000G 以下時，便可得到30000G。支持度低及總資金在 70000G 以下時，便可得到 70000G

巴利奇士路

打探到有關「花路撒拉」寶藏的消息

花路撒拉

找到了「ノームのきんかい 精靈的寶藏」

BOSS

蠻勇士「奥沙」

奥沙會在前面作物理系直接攻擊，而後衛則是兩個魔法師以魔法攻擊。自軍應以三個攻擊力較強的隊員任前衛作直接攻擊，實行以硬打硬，而後方則可用妖術師或魔法師作支援。









STAGE 3 莎洛姆地方

「離反！」

STAGE DATA

據點總數：11
隱藏都市總數：1
隱藏教會總數：1
埋藏寶物總數：3
最佳完成時間：三日內

◆只要守好「車捷加魯」和「利尼拿根」便可穩勝此仗

風使「卡羅普斯」

這版最重要的是可以找到風使「卡羅普斯」加盟，因他的飛行部隊除了是非常強的隊伍外，更是尋寶的能手，不要錯過這人材。

「車捷加魯」和「利尼拿根」是本戰場的核心，應把自軍的先鋒放在這裏，作為攻敵的前線基地；另外，更可派出兩個部隊繞到教會 3 那裏作基地，跟着從後夾擊敵軍的據點「比沙華」，令敵軍顧此失彼。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

利尼拿根

若是探訪完車捷加魯後再到這裏便可得到「ムーンロンズ月玫瑰」

找風使入隊

1. 教會 3

風使「卡羅普斯」的親妹「尤利亞」出現

2. 車捷加魯

獲得了風使「卡羅普斯」的情報

3. 巴哈華魯普魯

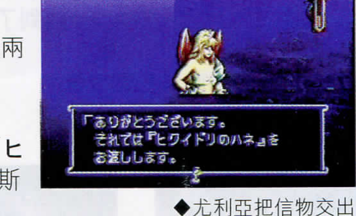
卡羅普斯終於出現，但無論怎樣也不會加入

4. 車捷加魯

知道了卡羅普斯和尤利亞兩人之間的關係

5. 教會 3

尤利亞着你把她的信物「ヒクイドリのハネ」交給卡羅普斯



◆尤利亞把信物交出



◆卡羅普斯終於肯加入了

6. 巴哈華魯普魯

卡羅普斯收到尤利亞的信物後便答應加入

比沙華

當卡羅普斯入和支持度高時打敗敵首領——元魔獸團長「基路巴魯特」，基路巴魯特便會加入

AFTER STAGE CLEAR

亞拉圖利亞

找到魔女巴巴洛亞後，她會告訴你很多情報



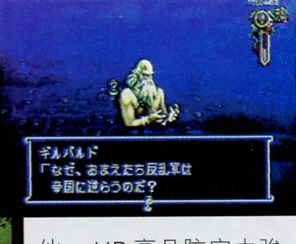
◆魔女巴巴洛亞會告訴你很多情報

BOSS

元魔獸團長「基路巴魯特」

雖是被稱為「帝國之鷹犬」，但身為元魔獸團長的基路巴魯特，他的實力確是不賴。他身旁的兩頭盤龍是十分難纏的家伙，HP 高且防守力強，只有用魔法才能克制它。總括來說，基路巴魯特部隊都是非常頑強的對手，不要慳啮哩！







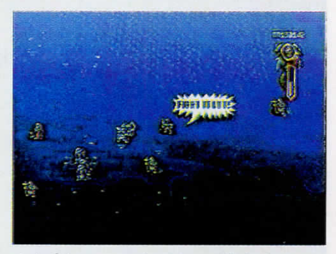
STAGE 4
撲古洛姆的森林

「進擊！」

STAGE DATA

據點總數：12
隱藏都市總數：2
隱藏教會總數：0
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：四日內

鬼影憧憧


◆把敵人圍困在他們的巢穴中

由於反亂軍聽到在附近的撲古洛姆的森林裏經常發現鬼怪，為民請命的反亂軍便決定到那裏除魔。

在這版中可以找到很多中立的骷髏兵和鬼魂，善用它們的話便可以加強自軍的實力。在地圖中央的教會2是最重要的戰略據點，應駐重兵在那裏，切勿失守。因敵人的部隊多是以骷髏兵和鬼魂組成，故此只要在自軍的隊多派教士上陣便可消滅它們；相反，若是部隊中沒有教士而又遇上鬼魂部隊的話，便要馬上撤退，皆因有輸冇贏。

EVENT
BEFORE STAGE CLEAR

美諾士些那士

會得到「しんぴのメイス神秘之杖」

拜亞

在支持度低時，便可得到「あくとくのこうろ惡德的香爐」

◆得到了神秘之杖

石魯捷比

惡德商人托度會用「セントールのぞう半人馬像」來交換惡德的香爐



◆得到了惡德的香爐

AFTER STAGE CLEAR

石魯捷比

支持度高的時候，賢者普托拿奈便會送你「クイックシルバー 水銀」；若是持有「ジェムオブドーン寶石黎明」，他便會用「オールドオーブ 古翡翠」和你交換

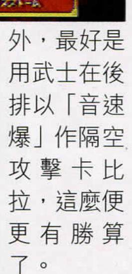


BOSS
黃玉之卡比拉

非常厲害的頭目！

前衛是由三隻十分襟打的惡魔十分襟打組成，而卡比拉的魔法是可以作全體攻擊，故此攻擊力超強，若是作硬撼的話，多會被打至焦頭爛額。要戰勝他除了要多用 TAROT CARD 外，最好是用武士在後排以「音速爆」作隔空攻擊卡比拉，這麼便更有勝算了。









STAGE 5

珍西尼亞湖

「在月夜的晚上……」

STAGE DATA

據點總數：9

隱藏都市總數：0

隱藏教會總數：1

埋藏寶物總數：1

最佳完成時間：三日內

失踪

在地圖中央的珍西尼亞湖是一個非常美麗的湖，一直以來都有很多小孩子和情侶來休憩。但到了最近，很多年輕的少女在這附近失踪；到再發現她們的時候，已經是被肢解了……而且在那些斷肢上更有很多象是野獸的齒痕！

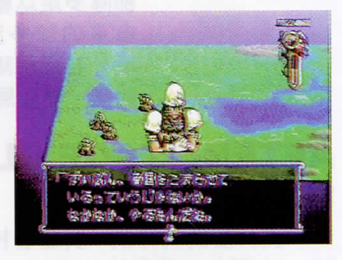
難度是……？

這一版並不是太難打，只要小心一點便行，但要儘量避免在夜間作戰。

EVENT BEFORE STAGE CLEAR

安特路也

士兵薛利奧殊出現



◆薛利奧殊突然出現在各人眼前



◆得到了神聖的白晝之斧

加捷安迪普

薛利奧殊再次出現

教會2

得到了「ルーンアックス 白晝之斧」

AFTER STAGE CLEAR

教會2

若持有「ヤルのタブレット 神之石碑」便可以換到「アメシスト 慈愛的寶石」



BOSS

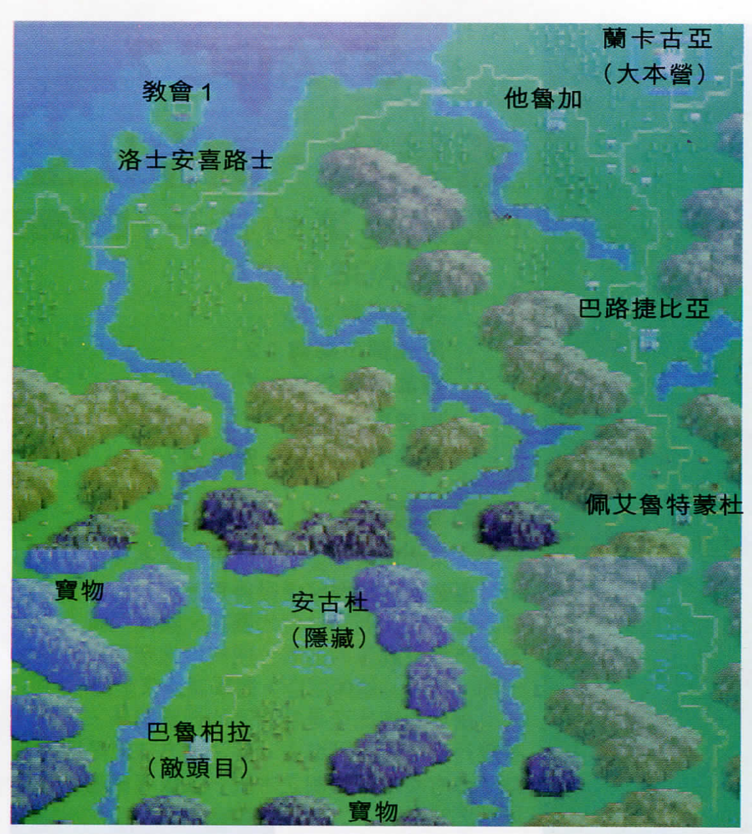
天狼薛利奧殊

薛利奧殊在日間時只是一個普通的「卒仔」，但一到晚上便會變成無堅不催的人狼。人狼不但攻擊力高和敏捷度高，而且防守力更是十分強，除了神聖攻擊外，其餘不論物理攻擊和魔法攻擊都是很難傷它，簡直就象「金鐘罩」一樣，硬淨到無倫……所以都是留待日間和它決戰好了。





有一點要注意的，如果用士兵作前衛和人狼交戰時被它擊中後，那個士兵便可能受了它的感染，在轉職時便可選擇變成人狼。



STAGE 6 迪尼寶之庭

「玻璃的卡保查」

STAGE DATA

據點總數：8
隱藏都市總數：1
隱藏教會總數：0
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：三日內

當反亂軍來到這塊名叫迪尼寶之庭的地方時，便聽到了一些傳聞，內容是關於有一名魔女迪尼寶。她為了研究新的魔法，竟然用真人去做實驗！一定要阻止她。

這一版的據點並不多，只要儘快去佔領「安古度」便可以了。敵軍的隊伍中，有一個是特別難打的，是韋基利作前衛而三個忍者則當衛，若然遇上他們定要小心一點。



◆這些敵部隊也不易對付

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

巴魯柏拉

在戰勝了迪尼寶後，是可以選擇放過她或是殺了她。



◆凡事留一線，他日好相見，放她一馬吧

AFTER STAGE CLEAR

巴魯柏拉

若是殺了迪尼寶的話，便會得到「くさったかボチャ 唇之卡保查」。若是放了迪尼寶的話，她會叫你去找「おうごんのえた　黃金樹的樹枝」，找到後再來這裏她便會給你「ガラスのカボチャ玻璃之卡保查」；另外，若是支持度低的話，她便會入隊。



◆她會叫你找黃金樹的樹枝，然後便會得到回報

BOSS

魔女迪尼寶

迪尼寶本身的攻擊並不太強，反而那四隻南瓜頭的特殊大頭攻擊就可以每次扣一半 HP ，如果這時再被迪尼寶擊中的話……所以確是有一定程度的危險性。所以最好就是集中攻擊她，而那些南瓜頭的弱點就是怕火。









STAGE 7

斯拿姆・謝奈比亞

「變爲遙遠的日子」

STAGE DATA

據點總數：13
隱藏都市總數：2
隱藏教會總數：1
埋藏寶物總數：6
最佳完成時間：四日內

首都奪還

本來的謝奈比亞是一個十分漂亮和繁榮的都市，但當被帝國侵略便變得荒涼了，而且帝國更打算把謝奈比亞變他們的要塞。與此同時，帝國為了防範反亂軍的進擊，便特地把帝國四天王之一的「基斯・迪保尼亞」將軍調過來坐陣。

由於謝奈比亞是被高高的城牆圍着，因此只有飛行部隊可以飛進去。解決的方法便是用「トロイのもくば金衡制之木馬」去破壞城牆，方才可以進城去。

在地利方面，便要把半數以上的軍力屯駐在「艾路朗京」和「安比路古」這座城中的範圍中，而教會1則可作後基地。



◆只有飛行部才可以飛進去謝奈比亞

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

拜萊托

在這裏可以找到狂戰士「艾蘇」加盟，但這城又是有城牆，故只有飛行部隊可以飛進去

◆得到狂戰士「艾蘇」的加盟，自軍的實力又增強了



◆「過兩皮嘢嚟大爺我就入嚟陪你玩！」

安比路古

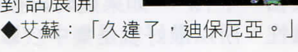
只要付上20000G便可令獸王「賴恩」加盟

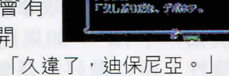
教會3

可以得到金衡制之木馬

謝奈比亞

若是用狂戰士「艾蘇」去和「迪保尼亞」交戰便會有對話展開





◆艾蘇：「久違了，迪保尼亞。」

AFTER STAGE CLEAR

安比路古

若之前嫌貴而沒有請獸王「賴恩」的話，現在只要5000G就可以請他入隊



◆記着要講價哩

柏魯瑪奈巴

在裏可以把先前到手的「夢玫瑰」賣得5000G

教會1

若持有「神之石版」便可以交換「ブラックアゲート 黑寶石」

BOSS

四天王之基斯・迪保尼亞將軍

極之厲害的頭目組合，証明四天王之名並不是白叫的。

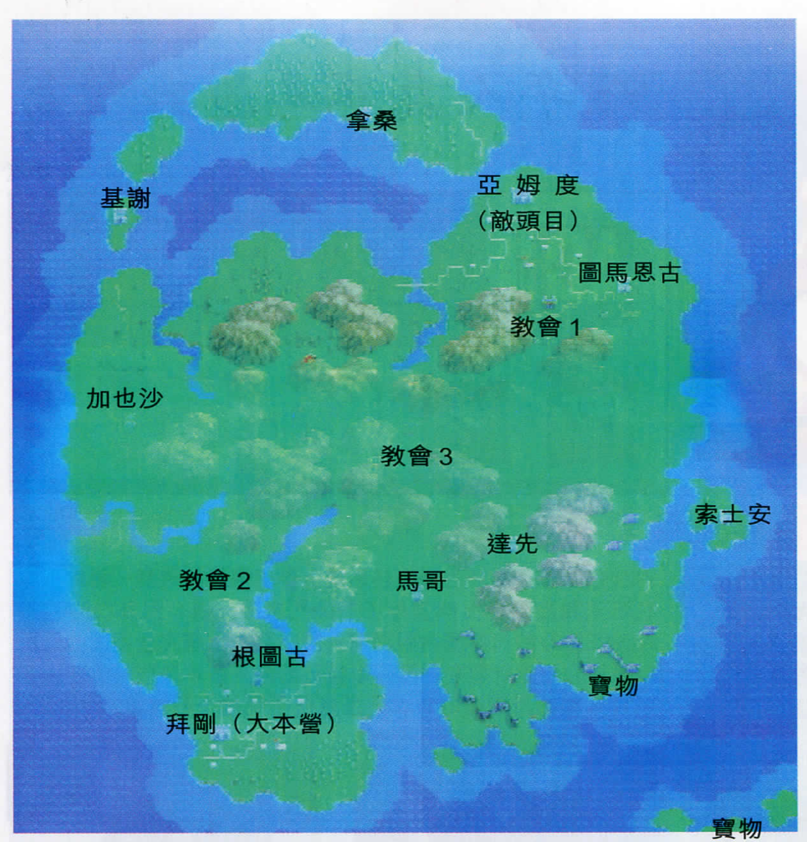
前衛是由兩條紅龍組成，集合了HP高，攻擊力高，防守力高的三大優點，要消滅牠們一定要花上一定的時間。至於迪保尼亞則是超級高手一名，他的普通攻擊和「音速爆」都是十分厲害，最好就用多幾隊去圍攻他。











STAGE 8 亞弗龍島

「黑騎士」

STAGE DATA

據點總數：13
隱藏都市總數：0
隱藏教會總數：1
埋藏寶物總數：3
最佳完成時間：四日內

聖地

亞弗龍島原是羅斯福教的聖地，所以島上多是宗教都市和神聖都市，就連羅斯福教的大神官「科利士」都是住在這裏。但當帝國軍進駐這裏後，便開始禁制宗教活動。後來，帝國更調來和四天王齊名的黑騎士「加利士」作鎮壓，還把大神官「科利士」殺死……剩下來的教士都相信，帝國軍遲早都會把全島的人殺光。

首先要盤據教會3和附近的地方，然後才全力攻上教會1和「托馬恩」，最後便可攻向「亞姆度」。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

教會 3

可以得到大神官「科利士」的女兒聖母「艾爾莎」答應加盟





◆父仇深似海，怎能不報

亞姆度

聖母「艾爾莎」是會和黑騎士「加利士」展開對話

AFTER STAGE CLEAR

教會 3

若持有「神之石版」便可以交換「クロスストーン 十字水晶」

BOSS

黑騎士「加利士」

本是「神聖謝迪基亞士帝國」皇子的加利士，其人原是十分正義的，及後卻被帝國的魔導師「拿舒迪」捉去魔化，變成了不死身的黑騎士，是個悲劇人物。

加利士本身的戰鬥力很強，尤其是他的黑暗系魔法，十分可怖。而他身旁的黑龍亦是棘手貨色，比迪保尼亞的紅龍更強。









95年人氣賽馬遊戲續篇

TEXT：臨泰萊



賽前引言

在去年SAURUS所推出的全動作賽馬遊戲《STAKES WINNER》，受到普遍機迷與馬迷的歡迎，在香港各大小遊戲機中心都可找到其踪跡，而家用的NEOGEO CD版本更引入了自由選擇賽事及自行配種等原創要素，令這一隻遊戲的可玩性大為提升，因而將會在11月推出PS和SS版本。説回《STAKES WINNER 2》，由於生產商在系統上作出適量的改良，因此不論在玩法與及賽程上都強化了不少。順帶一提，因為《STAKES WINNER 2》的日本國內版和海外版在賽程上是完全不同的，所以這篇介紹是針對在香港可以玩到的海外版本來取材的，內容和日本雜誌所描述的日本版是有所不同的，敬請留意。





基本操作

在《SW2》中，要順利晉級到下一場賽事去，就必需要在比賽裏取得頭3名，否則便會馬上GAME OVER。至於遊戲的操作方面，相比起上集由於加設了新增的C掣，再加上大量經過強化的必殺技，因此和前作是有點不同的。

現在玩者馬匹所跑的時間

賽馬場與沿途馬匹走勢一覽

玩者的馬匹

玩者馬匹的編號

馬匹狀態圖

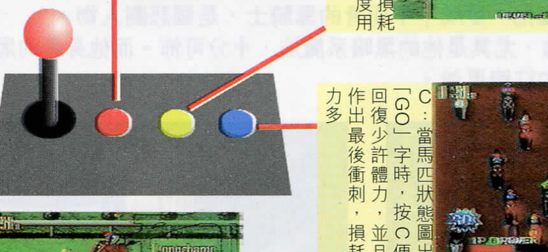
玩者在這關所選購的道具

馬匹現時的體力



A：按轡順暢推騎馬匹，損耗體力較少

B：猛烈抽鞭揮打，損耗體力較多；要注意過度用鞭會令馬匹衰竭



C：當馬匹狀態圖出現「GO」字時，按C便可回復少許體力，並且會作出最後衝刺，損耗體力多

A：拉慢馬匹的速度



A：抽馬頭嚇驚附近馬匹，令其速度減慢

12頭登場馬匹基本資料



① LOCAL HOPE 地方希望

性別	牡
脾氣・腳質	激・追
速度	★★★★
體力	★★★★
爆炸力	★★★★★★★



② GHOST STORY 猛鬼故事

性別	牡
脾氣・腳質	穩・先
速度	★★★★
體力	★★★★★★
爆炸力	★★★

③ EARTH QUAKE 地震

性別	牡
脾氣・腳質	荒・逃
速度	★★★★★★
體力	★★★★
爆炸力	★★★



④ SCENT OF ROSE 玫瑰香味

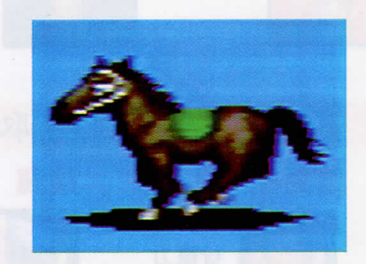
性別	牝
脾氣・腳質	普・差
速度	★★★★★
體力	★★★★
爆炸力	★★★★★★





⑤ SHINE DANCER 閃耀舞人

性別	牡
脾氣・腳質	普・先
速度	★★★★★★
體力	★★★★
爆炸力	★★★★★

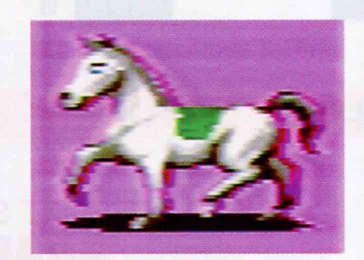


⑥ BLUE ANGELS 藍天使

性別	牡
脾氣・腳質	普・先
速度	★★★★★★
體力	★★★★
爆炸力	★★★★

⑦ OPEN HEART 打開心扉

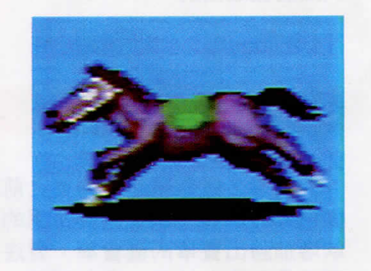
性別	牝
脾氣・腳質	普・先
速度	★★★★★
體力	★★★★★
爆炸力	★★★

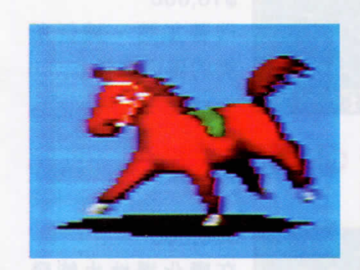




⑧ BLACK BIRD 黑鳥

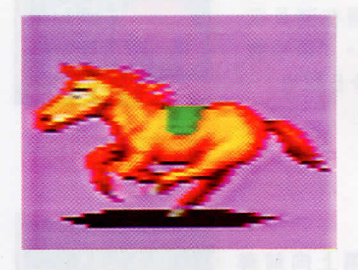
性別	牡
脾氣・腳質	激・差
速度	★★★★★
體力	★★★★
爆炸力	★★★★★★





⑨ QUARTER BACK 四份得一

性別	牡
脾氣・腳質	普・差
速度	★★★★
體力	★★★★★
爆炸力	★★★★★★

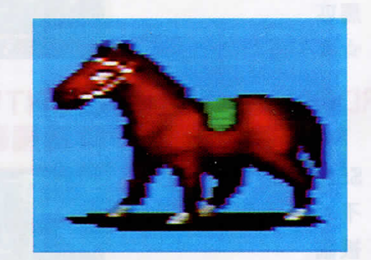


⑩ SUPER MODEL 超級名模

性別	牝
脾氣・腳質	普・先
速度	★★★★★★
體力	★★★
爆炸力	★★★

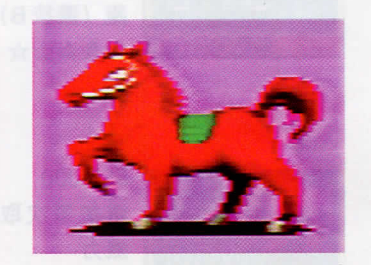
⑪ TRIPLE CROWN 三冠大賽

性別	牡
脾氣・腳質	普・先
速度	★★★★★
體力	★★★★★★
爆炸力	★★★



⑫ DANCE STEP 舞蹈步法

性別	牝
脾氣・腳質	荒・差
速度	★★★★
體力	★★★★★
爆炸力	★★★★★



註：牡＝雄馬、牝＝雌馬、普＝普通、穩＝平穩、激＝激烈、荒＝荒張、逃＝搶頭狂放、先＝沿途放在前疊跑、差＝留守後方有利位置、追＝到最後直路衝上來

馬匹狀態圖

當玩者向着馬匹輸入不同的指令時，馬匹會作出不同程度的反應，而玩者亦可從馬匹狀態圖中看到馬匹當時的狀況，藉此來繼續或改變輸入的指令。

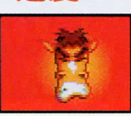
速度 1



速度 2



速度 3



速度 MAX



疲倦



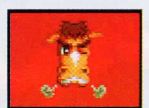
受襲



無視玩者



腳步不穩 1



腳步不穩 2



站起來



突圍而出！



食錯嘢



食蘿蔔



頭被鞭擊中



沿途上可取得的道具

在極大部份的賽事裏，玩者可控制馬匹到指定的地點取得道具，不過每次所出現的道具是隨機選出的。

蘿蔔



可回復小部份體力

飛翼



可在短時間內箭步如飛

毒藥



在短時間內無法控制馬匹

地鼠洞



立即減慢馬匹的速度

道具店

由第2場賽事起，開賽之前玩者可以從道具店選購一項在比賽使用的道具，藉以增加勝出賽事的機會率；要注意的是這項道具只能在該場比賽中使用，另外每種道具一經購入後，到下次再出現在道具店時，其售價是會增加5000元的。（星星數目是該道具的實用性評價，最多5粒☆）

AERO SUIT
低風阻騎師服



$10,000
流線形的設計可增加最高速度
☆☆☆

SOFT SADLE
柔軟馬鞍



$10,000
改善加速，減低所需的體力消耗
☆☆☆

ZAPPER
電鞭



$50,000
開閘後能馬上向前奔跑（連按B）
☆☆☆☆☆

BLINDERS
口銜鐵



$30,000
能夠安撫脾氣差劣的馬匹
☆☆

HOOF GRIP
馬蹄鐵



$30,000
在變化場地也能發揮最佳表現
☆☆☆

MINI CARROT
迷你蘿蔔



$50,000
增加每次取得蘿蔔的威力
☆☆

JUDGES PARDON
收買裁判卷



$50,000
不論如何犯規也不會被罰
☆

LIGHTWEIGHT LASH
輕量馬鞭



$50,000
可增加加速度（提高速度的所需時間）
☆☆☆☆

馬匹的特訓

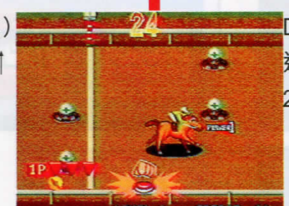
當在第2場、第6場、第11場與及第14場賽事結束之後，如果所獲的成績理想，玩者便可選擇對馬匹進行特訓以增強實力，或者可以學習新的必殺技，只要雙管齊下成為現役最強馬匹也不是一件難事。和上集一樣，如果選擇馬匹特訓的話，在該項特訓中只要能夠順利完成全程，就可增加速度、體力和爆炸力3項能力各1點（最高是8點），再加上代表所選擇項目能力1點。

特訓選項畫面





TURF（草地快試）
速度↑2／體力↑1／爆炸力↑1



DIRT（泥地鍛煉）
速度↑1／體力↑2／爆炸力↑1



POOL（游水）
速度↑1／體力↑1／爆炸力↑2

學習新必殺技

除了兩種基本必殺技——拉馬和抽馬頭外，《SW2》還增設了6款新的必殺技可供學習，不過首要條件是馬匹必須達到指定的能力值才可，而收費亦因應實用性而增加。

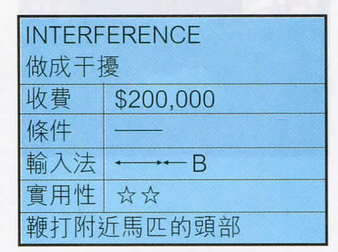


EXTRA PUSH	
特色推騎法	
收費	$150,000
條件	體力＝5、爆炸力＝5
輸入法	→A
實用性	☆
以消耗較少的體力來推騎馬匹	



HIGH IN THE SADDLE	
抬高身體策騎法	
收費	$180,000
條件	——
輸入法	←A
實用性	☆☆
稍為增加推騎時的速度	

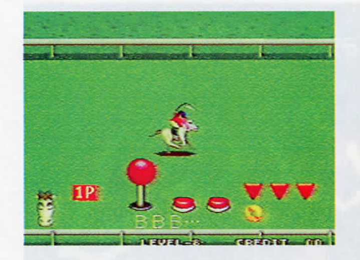
INTERFERENCE	
做成干擾	
收費	$200,000
條件	——
輸入法	←→←B
實用性	☆☆
鞭打附近馬匹的頭部	



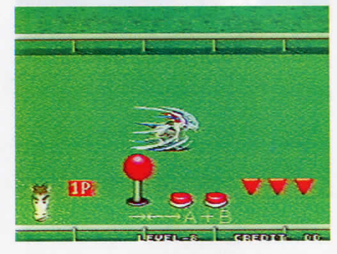


INCENTIVE	
激起鬥志	
收費	$250,000
條件	爆炸力＝5
輸入法	BA
實用性	☆☆☆
以揮空馬鞭來令馬匹加速	





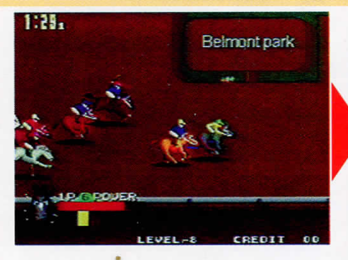
WIND LASH	
車輪鞭	
收費	$300,000
條件	體力＝5、爆炸力＝7
輸入法	連打B
實用性	☆☆☆☆
以車輪鞭快速地增加馬匹的速度	



HYPER DASH	
最後衝刺	
收費	$320,000
條件	體力＝5、爆炸力＝7
輸入法	→←→A+B
實用性	☆☆☆☆☆
在最後直路可作出最後衝刺	

紅牌

在今集如果過份使用抽馬頭來嚇驚其他馬匹，便會被監場評判用黃牌警告，若然在同一場賽事中累積3張黃牌，便會從評判那裏得到紅牌的懲罰——該場所獲得的獎金將會減半。









MACH Go Go Go 賽車小英豪

老餅們一定愛玩

TEXT：ARES

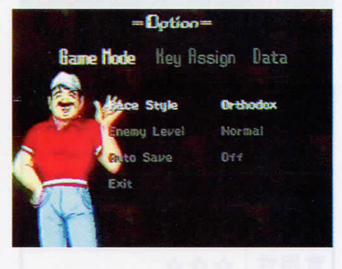


製造商：TOMY
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

60年代可說是美國風吹得最利害的時候，牛仔褲、吹波糖、西部片等成為了當時年青人時興的潮流。正因此，於60年代這日本動畫萌芽的時期亦少不了帶有濃厚美國風味的作品，至於《MACH Go Go Go》這以賽車為題的67年作品便可說是其中一套經典作品，在70年代它更以《賽車小英豪》的名字在香港播放，相信不少如編者般老餅的讀者亦有印像吧。而在96年，《賽車小英豪》又再次出現了，不過今次並不是動畫，而是一隻「大朋友」不能錯過的賽車遊戲，於遊戲中，玩者們將會重新體驗到「馬赫號」那七種功能的魅力。

遊戲的兩種模式

基本上以系統來說，遊戲是分為兩種模式的，當中分別是一般圈數的常規比賽「Orthodox」及圈數較多的耐力賽「Endurance」。而在OPTION中玩者便可進入「GAME MODE」中的「RACE STYLE」一項進行選擇。在圈數的分別來說，以初級賽道為例「Orthodox」只有6圈，但「Endurance」則有25圈之多。







按鈕配置

由於《賽車小英豪》不像大部份賽車遊戲般可對應「NEGCON」，故按鈕配置一項便變得更為重要，因為比賽中如因按鈕不就手而出現操作失誤便隨時會影響到整個戰果。而在OPTION中玩者便可在「KEY ASSIGN」中作出選擇，但如仍不合意的話便可於「TYPE EDIT」中在按START後自行配置。



三種視點

正如其他賽車遊戲般，為迎合不同讀者的習慣，遊戲是設有三個不同的視點供玩者選擇的，比賽中玩者只要按改變視點的按鈕便可分別切換「車廂視點」、「後方視點」及「後上方視點」。不過由於在使用鋸時在「車廂視點」的正前方會被鋸片掂去了部份視界，故編者則較喜歡使用「後上方視點」。







由淺入深的賽道

於遊戲中是共設有三條不同的賽道的，當分別是「初級」（SPEED）、「中級」（MIDDLE）及「上級」（LARGE）。而在難度方面初級是純速度的勝負，中級則除速度外亦要一定程度的技術，最後上級便是速度與技術缺一不可的真正考驗，可說是由淺入深。









日與夜



不論是那一條賽道，於比賽中是會因應比賽的時間來出現日與夜的變化的，在比賽初段會是日間，到差不多後段時便會變成黃昏，最後會是晚上，場中會亮起照明燈。不過，其實在選擇賽道時玩者只要緊按「R1＋R2」決定便會令整場賽事也是日間，而「L1＋L2」則是晚上，說明書有寫的，絕不是秘技。

TIME TRIAL



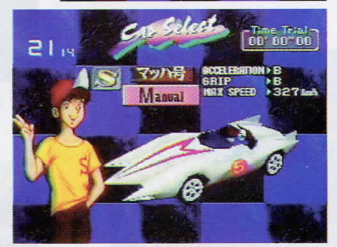
單看畫面《賽車小英豪》似乎不像其他賽車遊戲般有時間賽模式，不過，實質上遊戲本身是設有時間賽模式「TIME TRIAL」的，在選擇賽道時玩者只要緊按「SELECT」便會出現「TIME TRIAL」的選擇，只要同時按鈕決定便可，又是那句：「說明書有寫的，絕不是秘技。」

三輛馬赫號咁多？

無錯！遊戲中基本是有三輛賽車供玩者選擇的，不個三輛也是馬赫號。為顧及不同玩者的要求，故遊戲中便分別有三輛性能取向不同的馬赫號，至於「AT-G」便是重視速度的自動波型號、「AT-S」則是重視抓着力的自動波型號，最後「MT」便是手動波，取向視玩者操作風格而各有不同。







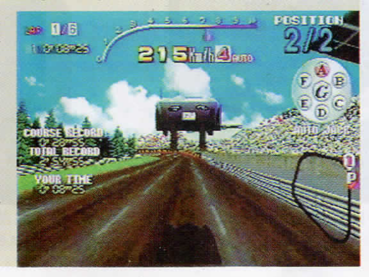
馬赫號的七種功能

論賣點，《賽車小英豪》此遊戲的賣點當然是馬赫號的七種不同功能吧。而在比賽畫面的右上角中，玩者便可看到馬赫號的機能鍵，遊戲中玩者只要按鈕便可以前向或後向順序選擇不同的功能，當按使用鈕時便會發揮該項功能，至於這些功能便是比賽中馬赫號的取勝關鍵。



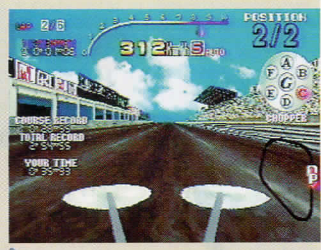
AUTO JACK (A)

在使用時整輛賽車便會立刻跳起，主要是用以對近距離及位於正前方的敵車作爬頭之用，同時亦是進入秘道的主要法寶，而在使用時是不會令速度降低的。



CHOPPER (C)

簡單點即是電鋸，當使用時便會從車底向前方左右伸出兩把鋸，主要是用作切開在前方阻着的樹，此外亦可用以對付敵車。不過在攻擊敵車時便會令自己減速，而且要鋸正後方才有效的。



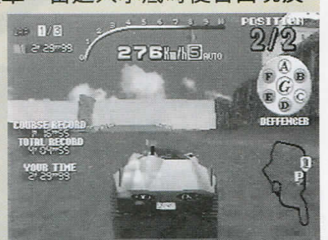
FROGGER (F)

即水中行走的功能，由於水中沒有空氣供引擎燃燒電油製造動力，故基本上進入水底後是會令速度減慢很多的，但使用這功能後便會將壓縮空氣送到引擎令賽車可於水底高速行走。



DEFENCER (D)

水中封閉機能，可説是防護罩，當進入水底時便會出現及蓋着車廂以保護車手。至於遊戲的系統是將「FROGGER」及「DEFENCER」相連的，即關啟任何一個也會連同另一項使用。不過在陸地上使用這兩項是會令速度減慢的。



GIZMO GO (G)

裝置於馬赫號中的鳥型小型機械「GIZMO號」，以現代科技來説即偵察機。遊戲中可於任何時侯使用，但放了出來便不能收回及一直用至比賽結束，至於功能方面是用以顯示最快的敵車位置。



EVENING EYE (E)

夜視眼，即紅外線裝置，功能是以紅外線令玩者可在漆黑中看景物。至於主要功用方面是用於一片漆黑的秘道，此外當比賽進入晚上時，如玩者開動亦有一點點的幫助的。

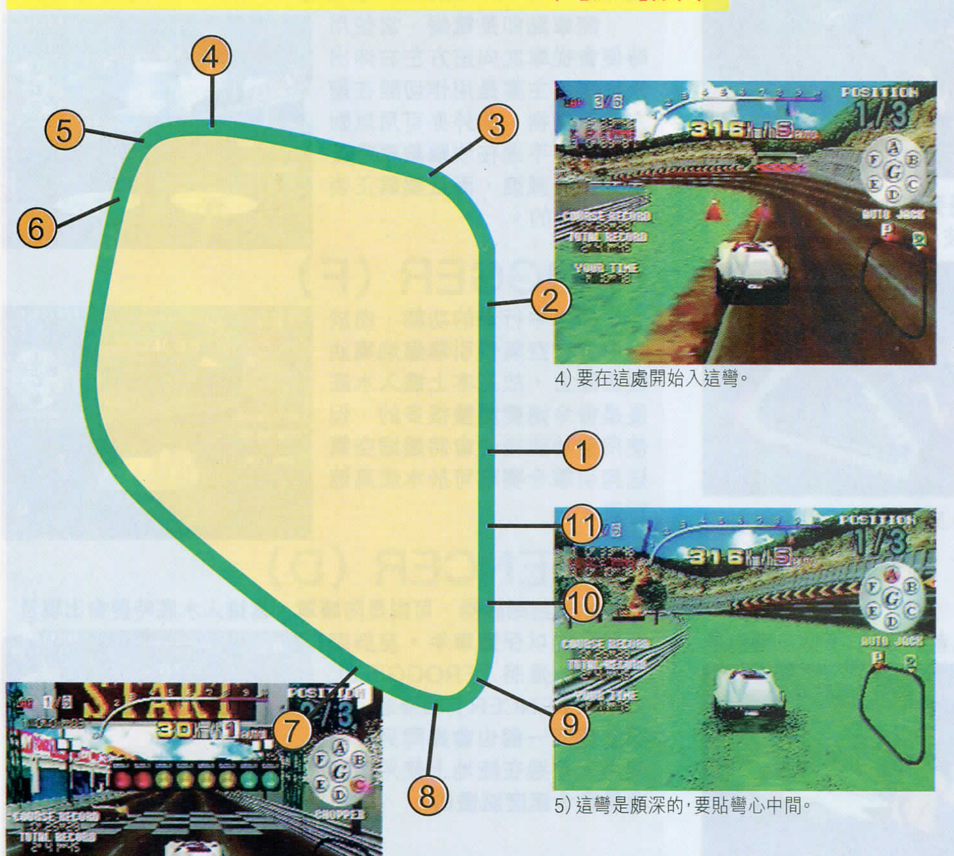


BELT TIRE (B)

像坦克車的履帶般的車軚，基本上於一般賽道的使用率是零，但在一些秘道中便會出現可令賽車滑軚的泥地，在這時「BELT TIRE」便大派用場。不過，於其他地段中使用是會反而滑軚及減慢速度的，故只可在泥地使用。



SPEED COURSE（初級）



4）要在這處開始入這彎。

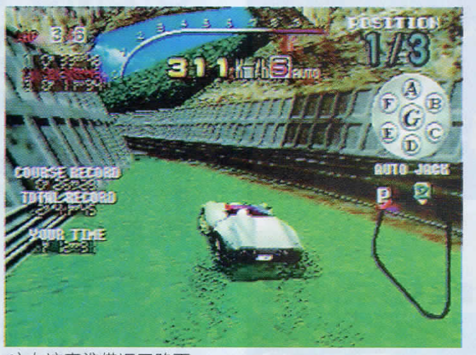
5）這彎是頗深的，要貼彎心中間。



1）由於初級賽道是沒有秘道及特殊地形，故不用使用特殊功能。



2）其實上草地是差不多不減時間的，而第一彎便在這點進入。



6）在這裏準備返回路面。



3）貼着這彎它駛回路上，但接觸路面時不要轉向。

7）在這裏已要靠左線行以準備最後彎角。



8）要在這裏入彎。



9）於這點脫離彎角便行，同時要稍減速或快速轉4波及立刻彈回5波。



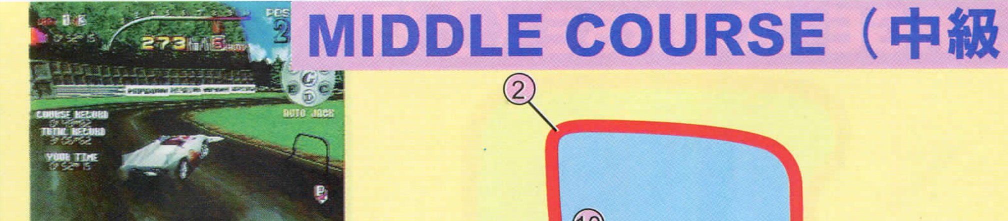
10）出彎時在這位置便合格了。



11）除最後一圈，於到達起點前要先靠右線準備。



12）雖然可用鋸爬頭，但如鋸不中正面便會DOWM車。

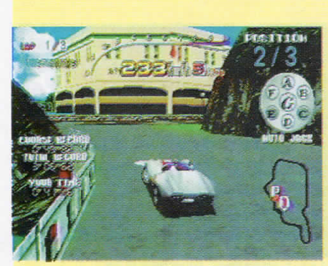



1）開始前先要開定不會影響速度的功能C及E。


2）隧道中有一左急彎，稍按剎掣便可進入。


3）隧道中段有左右路，右面只是一左右彎，故要行右線。


4）如不幸入了左線便要小心在左彎後立刻有右彎入回大路，要先減速。


5）出隧道是一左急彎，一定要減速。


6）如來不及入左線可入右面的緩衝區，其實不是相着很多。

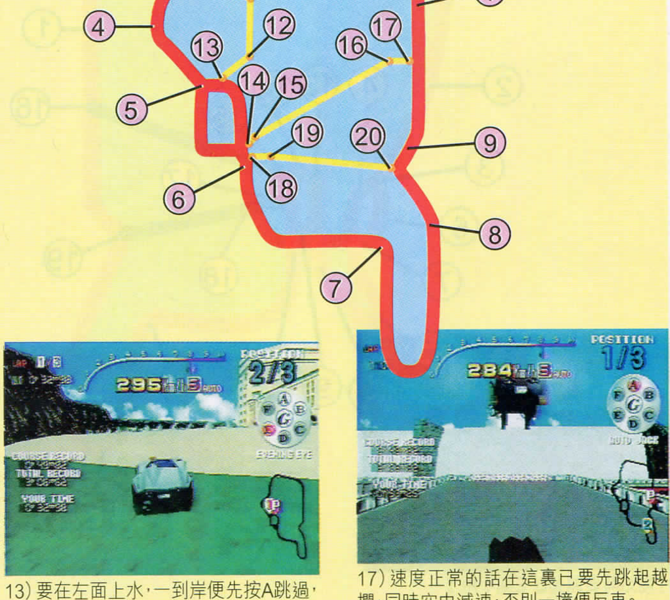

7）入這右彎要減速，同時可以剷上草地來拉直彎角。


8）這彎與（7）一樣要在遠處看到時已作準備。


9）這左彎是頗深的，要減速及貼彎心行。


10）隧道左彎後會有一小左右彎，不過左面的石門是秘道入口，要以高速才可撞入。


11）如不早用了E功能便會漆黑一片，而在這裏先要撥到A及入左急彎。




12）入了左彎後要立刻跳，因為要跳起才能越過欄桿進入水道，同時空中按F。


13）要在左面上水，一到岸便先按A跳過，之後才關掉F。


14）進入油站又有秘道，這是最短但難度較高的一條。

15）進入油站時可看到前面有欄桿，要按A跳入，空中同時按B。

16）泥路後會入水，半空中要按F及入水後關B，但緊記最後撥到A準備。

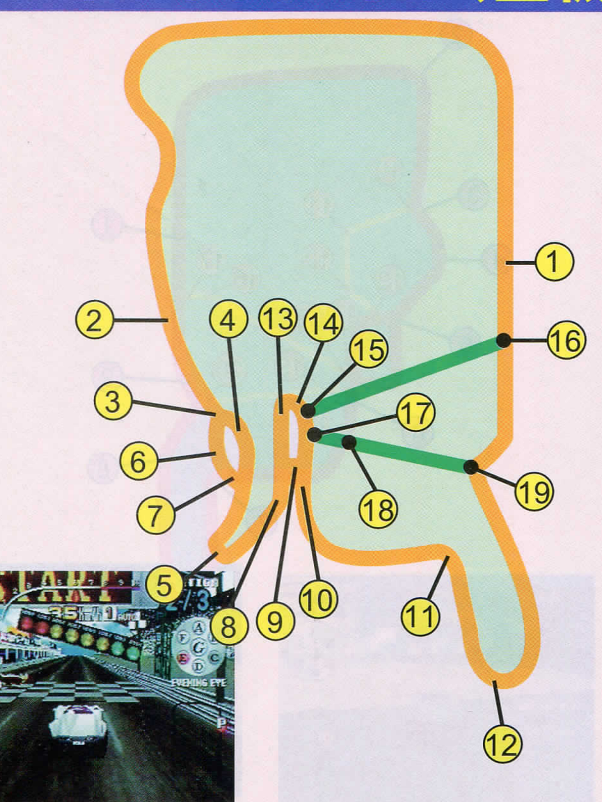

17）速度正常的話在這裏已要先跳起越欄，同時空中減速，否則一撞便反車。


18）如不入油站便可以A跳到油站後的建築物的天台來進入另一秘道，此路稍長但難度低。

19）到天台後立刻撥到B，當駛入泥路立刻開B。


20）離開泥路立刻關B及撥到A，因為要越過前面的欄桿返回賽道。



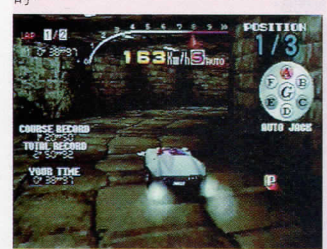




1）開始時要開動C，E則不用了。



2）進入隧道及到達中段的路面時不用開B，因為根本不是泥路，此外在恐龍頭後是一左右急彎。



3）在這裏有分叉路，不過其實左右均一樣的。



4）如選左的話，在進入後會有一沒有指示的右急彎，要減速。



5）出隧道同樣要減速，因為有一「超深急」左彎，減速的幅度要頗大。

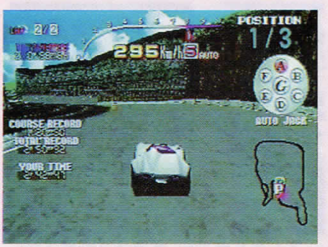


6）如選右面便要小心這左急彎，不過有指示便較易準備。

7）會合原路時是右彎，頗深的，但可不減速。



8）如不跑秘道便要在這裏轉右，如跑秘道便直去。



9）轉右後要一直轉右及向右角進發。



10）要在這裏出彎回原路。



11）與中級賽道一樣，這彎要上草地及稍減速進入。



12）這彎看似不難，雖然不急但卻十分深，故要稍減速入內彎。

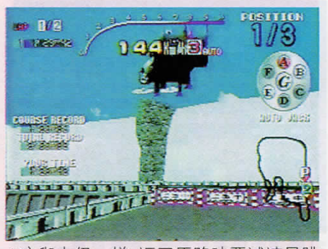
13）如要入秘道，在遇到前先要入此右彎，記着減速及外彎入內彎。



14）油站呀，入啦！



15）在這裏要跳及空中開B。



16）與中級一樣，返回原路時要減速早跳空中轉向。



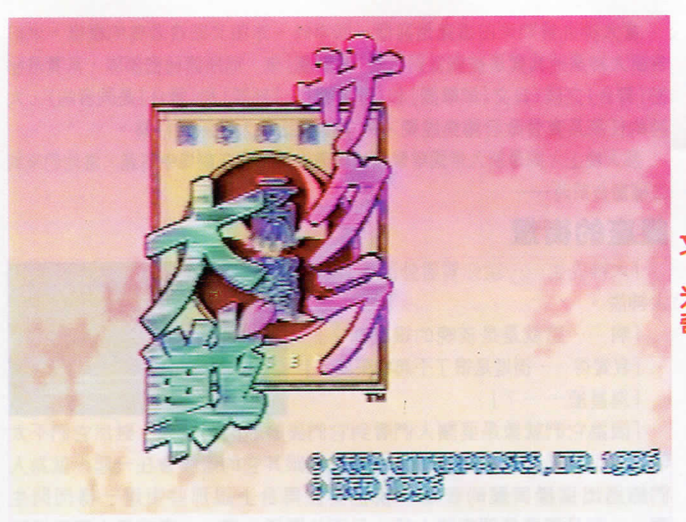
17）不入油站亦可跳上後面大廈的天台。



18）入泥路開B，出時關B快撥A。



19）同樣要按A跳過欄桿返回原路準備衝線。





櫻攻略 第二章

文：米奇



上期快速地為大家介紹過《櫻大戰》的要點和首兩話的攻略法。不過，由於這遊戲是有多重劇情的，上次那種攻略方法未免忽略了其他精采內容，所以今次的《櫻攻略》除了精選部分劇情和介紹各得分點外，還會補充第一、二話一些分支和各話戰鬥的重點。



機體能力補遺

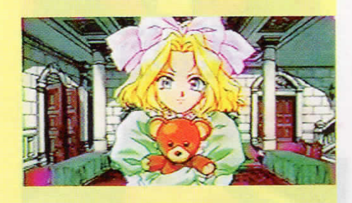
桐島完奈

耐久力　120
氣合　100
操作者：攻／11　防／6　移／3
機體：攻／5防／5　移／3
攻擊可能範圍：前後左右1格
攻擊範圍：1格
必殺技：一百林牌（前後左右1格／1格）



艾蓮絲

耐久力　120
氣合　100
操作者：攻／6　防／8　移／2
機體：攻／5　防／5　移／3
攻擊可能範圍：周圍2格之內
攻擊範圍：周圍2格之內
必殺技：依麗絲的娃娃（周圍3格內的所有隊友，但不包括自己）



地形對各光武的影響

大神	上面和下面的敵人都不能攻擊	紅蘭	不受地形限制
櫻	上面和下面的敵人都不能攻擊	完奈	上面和下面的敵人都不能攻擊
壽美麗	上面和下面的敵人都不能攻擊	艾蓮絲	上面和下面的敵人都不能攻擊
瑪利亞	可攻擊高一級或低一級的敵人		

其他隊員介紹

藤枝彩美中尉

帝國華擊團的副司令兼司令秘書，是大家嚮往的人物，平時很溫柔，作戰時冷靜沈着，行動敏捷，給大神很多寶貴意見。她曾是帝國陸軍．降魔部隊的成員之一。





米田一基中將

外面看似醉漢的他其實是華擊團的司令官，陸軍有名的戰略家，作戰時充份顯現出他的才能。他很介意讓女孩子上戰場參戰，但又無可奈何，只有處處維護隊員，盡量給她們行動的自由。曾是帝國陸軍．降魔部隊的成員之一。



大帝國劇場事務局
榊原由里
藤井霞

她們其實都是華擊團的後勤人員。由里是劇場的萬事通，可以往她身上聽到很多情報，想知道當時愛情度最高的人也可從她口中得知。霞就表現得穩重得多，她會告訴大神米田長官發出的指示和兩個月內公演劇目。





小賣店
高村椿

劇場小賣店的兼職，她的店子裏可以買到帝擊各成員的明星卡，但每月只可以買一張，集齊全套六張說不定會有所收獲哩。此外，原來這位兼職小姑娘也是華擊團的後勤隊員。



第一話　帝都．花之華擊團

第一集當然以女主角櫻為主，取分方面，主要的分支就是在二樓扁廳中壽美麗問大神喜歡她還是櫻。



在帝國海軍軍校中以首席畢業的大神一郎少尉在花小路伯爵的提拔下，轉到秘密部隊．帝國華擊團去。起初，他對這份任務懷着雄心壯志，可是當他來到華擊團的秘密地帝國大劇院的時候，卻發覺有很多不對勁的地方，先是所有隊員是女孩子，甚至有個只得9歲的小女孩艾蓮絲，然後他更發覺，所有隊員原來都是歌劇團的女演員，而他所敬仰的米田中將，卻是個整天拿着酒杯度日的酒鬼。米田最初委派他的任務，就是負責劇場的剪票工作。在極度氣憤之下，他走到米田支配人的房間前——

米田的本心

當大神來到支配人室門前，聽米田在跟人通電話。



「喂喂……嗯，他剛剛來了。」米田說：「唔，讓我多觀察他一下……不過，花小路先生……這個秘密部隊……好難為啊。讓女孩子在戰場上衝鋒陷陣，我們卻只有在旁看顧的份兒，作為一個帝國的軍人來說……這真是屈辱啊。可是，在現在這個階段，能夠操縱光武的就只有那班孩子，所以，我總是維護她們、守護她們、讓她們無拘無束。現在有那個年青伙子讓我使喚總算好一點，不過……噢，不知不覺間發起嚕嗦來了。那，以後再談……」

當大神去質問米田這竟是甚麼一回事時，米田又回復酒鬼的模樣。米田告訴大神是他其實是被調派到帝國「歌劇團」來，而所謂秘密部隊，其實是秘密「舞台」之誤（日文「華擊團」和「歌劇團」、「部隊」和「舞台」是同音的），大神的任務其實替政府籌集經費，聽了這番話的大神深受打擊。

那天晚上，同是新入帝國華擊團的櫻邀大神一同在劇場中巡邏，當他們來到二樓窗台前時——

銀座的街燈



「大神先生……請你看看外面。」櫻對大神說。

「啊……這就是是夜晚的銀座嗎？」

「我覺得……街燈是很了不起的東西。」

「為甚麼……？」

「因為它們就像是要讓人們看到它們美麗般閃閃發光。雖然它們不太明亮，但卻是那樣的美麗迷人。當它們跟其它的燈集會在一起，就為人們締造出這樣美麗的夜景。我也要在舞台上跟那些街燈一樣閃閃生輝……而且還要像照亮路上行人足下的街燈一樣……變成又光亮又溫暖的光。」



翌日，大神來到舞台觀看各人的綵排，可是卻看見櫻和壽美麗在吵架，大神在調停時給櫻打了一掌。大神向她們說明歌劇是分工合作的工作之後便離開，這個時候櫻卻追出來——

隊長不是軍人



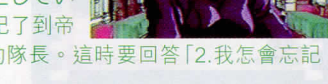
「在大神先生到來之前，米田支配人這樣的對我們說：『單純是個軍人的話是不能夠當花組的隊長的。不，應該說是不可以讓他變成這樣……不可以讓那些為了勝利而不惜犧牲人們性命的戰爭不斷重覆……所以……不是一個熱愛花組……熱愛這劇場……和熱愛在這裏的生活的人是不能成為花組隊長的……』所以，米田支配人才特意叫大神先生你去擔任剪票的工作。大神先生，我也有一個請求——請你愛這個劇場，也愛我們的花組！然後，作為我們的隊長，跟我們並肩作戰！」





這個時候，劇場中發出警號聲，當大神來到劇場的地下指揮室時，才確知帝國華擊團的存在，也知道華擊團的敵人，就是以顛覆政府為目的的黑之巢會。於是大神率領華擊團的成員，到上野公園去對付由叉丹率領的部隊。

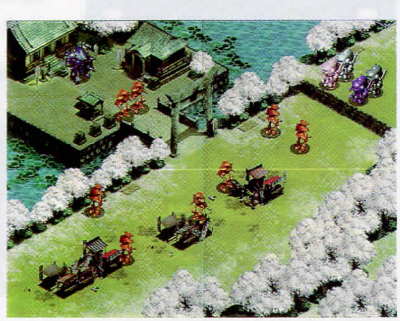
修正



假如你在綵排的早上選擇到受付去的話，當瑪利亞問大神是不是感到很滿足的時候，應答「2.我感到很滿足（満足しているよ）」，然後她問大神是不是忘記了到帝劇來的目的，是擔任帝國華擊團的隊長。這時要回答「2.我怎會忘記！（忘れるもんか！）」

這樣就可在瑪利亞身上得分。

上野公園地圖



這一戰非常簡單，沒有地形變化，唯一要注意的是周圍的屋子雜物阻礙。在這裏也得試一下櫻的無限遠直線必殺技破邪劍征．櫻花放神怎樣一口氣打倒多個敵人。

新敵人資料

脇侍／足輕		神威／叉丹	
耐久力	80	耐久力	300
氣合	0	氣合	0
攻／9	防／8　移／4	攻／15	防／12 移／5
攻擊可能範圍	前後左右1格	攻擊可能範圍	前後左右1格
攻擊範圍	1格	攻擊範圍	1格
必殺技	無	必殺技	無

第二話　敵人的名字是黑之巢會



在第二話中，紅蘭的出場率較多，而櫻卻因劇情關係而令取分的機會較少，如果照着來玩的話，櫻的愛情度會很低。所以如果想令櫻回復對大神的好感的話，戰鬥時就要一開始設定掩護櫻。

黑之巢會的計劃被華擊團擊破後，主腦天海想出了新的計劃來破壞封護帝都的結界，就是在帝都周圍築起「六破星降魔陣」，而第一戰，就由天海親自領軍。

另一方面在帝劇，艾蓮絲排練中走出來，原來是為了迎接華擊團的隊員紅蘭回來。不久劇場門外就傳來爆炸聲，原來是紅蘭所乘的蒸氣電單車發生爆炸。在為紅蘭引路的途中，大神從其它人口中得知紅蘭原曾在銀座總部服役了一段時間。

◆如果大神在大堂時沒有主動提出帶路的話，可以立即到事務局去找回紅蘭為她帶路，不過這樣一來分數一減一加，而且少了跟紅蘭去買卡的事件，結果還是要蝕本。



那天晚上，紅蘭到大神的房間來邀他玩花札牌，原來她是希望看看在她離開總部一段時間之後，大家會不會變得疏離，怕自己難以溶入這圈子中。這是她除了只顧機械之外富人情味的人面。

翌日公演的時候，因為櫻的錯失而令佈景損毀了，壽美麗憤然衝出台前責備，本來大家都叫大神上台去阻止她們，但大神礙於會干擾舞台而決定不去。最後事情因為舞台再度倒塌而告終。



大神看不過壽美麗一味指責櫻，於是便自告奮勇的修理舞台。那夜，櫻走來幫助大神，而就在櫻走開了一會的時候，一個穿軍服神秘女性出現，給大神留下很深的印象，但櫻看在眼裏，卻妬火中燒。

翌日，天海在剛建成帝都鐵塔的芝公園進行他的計劃，華擊團立即乘空中戰艦翔鯨丸出擊。

第二話攻略表補遺表

地點	情況	應對
大堂	紅蘭請大神帶她去見米田中將	1.那來帶路吧（出は、案内しましょう）
賣店	找高村椿	在紅蘭面前買她的明星卡
飯堂	紅蘭問大神對上次戰鬥的看法	2.算是有點兒苦戰吧？（ちょっと苦戦したかな？）
紅蘭房間	到紅蘭房間去	敲門→看頭髮→看衣服
紅蘭房間	紅蘭説跟大神玩花札牌	1.好，玩吧／教我怎樣玩吧（よーし、やろうやろう／ルールを教えてよ）
艾蓮絲房間	艾蓮絲問她的睡衣襯不襯她	1.很襯妳啊（よく似合ってるよ）
壽美麗房間	遇見壽美麗正要到地下室去進行習訓	———
窗台	瑪利亞問大神這個時候幹甚麼	1.我在巡邏（見まわりしてる）
後台	見櫻在獨自練習	———
櫻房中	櫻問大神想説甚麼	交談→1.…多謝妳的飯盒（…お弁当、ありがとう）
指令室	米田叫大神發出出擊命令	1.帝國華擊團！出擊！（帝国華撃団！出撃せよ！）
芝公園	紅蘭問大神她該怎樣做	2.在後方作遠距離攻擊（後方で遠距離攻撃だ）

芝公園地圖

這一戰多了地形限制和蒸氣火箭兩種新元素，前進的時候，就得留意對方的攻擊可能範圍，以免墮入敵人的火網中。應先對付上面的蒸氣火箭，以免阻礙前進。利用紅蘭和大神的合體技可以一口氣將那三支並排的蒸氣火箭和站在蒸氣爐上的脇侍消滅，所以不要吝嗇。

當所有敵機被消滅之後，天海就呼召一架強力的脇侍·影出來，這是個相當難對付的傢伙，攻擊力和防禦力都很利害，必殺技更可怕。當然，這是因為遊戲中根本沒有預你可以打贏，它的正身·侍會在幾個回合中後出現在主角們剛才出場的地方，打敗它就可以把影同時消滅。站在蒸氣爐上跟影作時是非常有利的做法，如果同時把大神的掩護設定在一個專責對付影的人身上，更可多賺信賴度。打完雜魚回復所有人的耐久力後把大部分隊員調到山下儲氣合，就可以待侍一出場時把它消滅。

新敵人資料

脇侍／火繩		地形／蒸氣火箭	
耐久力	80	耐久力	150
氣合	0	氣合	0
攻／8	防／6　移／5	攻／15	防／10 移／0
攻擊可能範圍	前後左右3格	攻擊可能範圍	前方無限遠
攻擊範圍	1格	攻擊範圍	1格
必殺技	無	必殺技	無

脇侍／影		脇侍／侍	
耐久力	900	耐久力	400
氣合	100	氣合	100
攻／20	防／33 移／3	攻／14	防／14 移／6
攻擊可能範圍	前後左右1格	攻擊可能範圍	前後左右1格
攻擊範圍	1格	攻擊範圍	1格
必殺技	一文字斬（周圍1格／1格）	必殺技	一文字斬（周圍1格／1格）





在戰鬥中，翔鯨丸中有人向櫻提出意見，叫他們躲到蒸氣爐去跟強敵作戰，又以砲火來令敵人真身現形，戰鬥過後，大神在翔鯨丸中重遇昨晚的女性，原來她就是帝國華擊團的副司令藤枝彩美。



第三話　我沒資格做隊長？



在黑之巢會的總部，天海和死天王正商量怎樣對付帝國華擊團。刹那說他掌握了華擊團中瑪利亞的一些情報，想出了擊敗華擊團的方法，於是天海就把今次的任務交了給他。



而在帝劇，剛完成了剪票的工作想回到房間去的大神遇上瑪利亞，他見瑪利亞滿面愁容，心神彷彿，便上前慰問她，但瑪利亞卻沒有告訴她發生了甚麼事。瑪利亞的事連其他人看得出，但大家都不明所以。而大神同時從事務室的藤井口中得知華擊團的最後一名成員完奈也快將回來，她和瑪利亞屬同屆的。

為了瑪利亞的事，大神去找米田支配人商量，可是米田卻說這件事應由身為隊長的他來自行想辦法解決。於是大神又到瑪利亞的房間，告訴她假如有甚麼事的話，可以隨時到他的房間去跟他商談。

CHECK POINT 1浴室



假如你在這一節自由行動中在首三個途經地點中任何一站選到地下的浴室去的話，就有機會看到紅蘭的浴姿，這樣做雖然不會扣分，不過就會失去了一次得分的機會。假如是第四或更後才到浴室來的話，就會遇到剛沐浴完畢的紅蘭，有機會從她身上得分。

CHECK POINT 2壽美麗的魔法

大神來到扁廳遇到壽美麗，跟她談到這個月帝劇上演的《灰姑娘》故事。忽然，壽美麗向大神詢問了一個很怪的問題──

「少尉，你知道為甚麼施在灰姑娘身上的魔法會在12時解除？」

「唔……所謂魔法，不就是這樣的東西嗎？終有一天會忽然消失的盟約……這就是魔法了。」

「少尉……我想說的人你都明白了。所謂12時便會解除的魔法只不過是蒙騙人家的技倆，我一點也不希望獲得這種魔法。」

「原來如此……這的確像是壽美麗小姐妳的為人哩。」

「我想得到的……是真實的『魔法』啊。」

「真實的『魔法』？」

「……嗯，令女性永遠發光發亮的力量……那就是……還是別說了，這種事說出口的話太俗氣了……」

地點	情況	對答
大堂	瑪利亞問大神有沒有經常做有關過去的夢	1.那個嘛……經常有啊/ 2.不太有（そうだな…よく見るよ／あんまり見ないなあ）
大堂	藤井問大神覺不覺得瑪利亞最近經常唸錯台詞很奇怪	哪一個答案也可以
賣店	找高村椿	買明星卡
食堂	見到一個很大的女人	────
事務室	找由美和藤井聽取情報	────
支配人室	找米田商談	1.商談瑪利亞的事/ 2.商談黑之巢會的事（マリアのことを話す／黒之巣会のことを話す）
服裝間	櫻說她有一件事很介意	2.是關於瑪利亞的事吧？（マリアのことだろう？）
化妝間	向艾蓮絲講解甚麼是梅雨	1.（梅雨）就是在六月中下的雨啊（六月に降る雨のことだよ）
地下浴室	遇上剛洗澡出來的紅蘭	2.要抹抹油嗎？（オイル塗ろうか）
彩美房	向彩美詢問上次戰鬥的報告	順序從上至下詢問
扁廳	壽美麗問你知不知為甚麼灰姑娘的魔法會在12時解除	2.所謂魔法就是這樣的東西（魔法とはそういうものさ）
窗台	大神遇見瑪利亞	1.瑪利亞……（マリア…）
瑪利亞房	大神去慰問瑪利亞	看眼睛→2.（假如方便的話）我隨時可以跟妳商量一下的啊（いつでも相談に乗るから…）



大神來到後台的時候，女孩子們正在修理佈景，這時佈景突然倒塌，大神勉強支撐着，但終於撐不住。就在佈景倒下來的時候，剛才在飯堂吃飯的女子單手把佈景接住。原來她就是華擊團的最後一個成員桐島完奈。完奈跟大家在肩廳暢談近況後，邀大神到健身室切磋武藝，又親自下廚為大神煮她最拿手的炒飯。二人暢談了很多關於完奈的事，覺得大家很投契。完奈說她是那種一心想着要窮一生的精力令自己變得更強的人，但在彩美的啟蒙下，她才知道自己不是除了空手道外便甚麼也不會的，所以便投身舞台。舞台的射燈令她想起死去的母親。

吃過飯後想回房間休息的大神在走廊上遇上瑪利亞，看來在找東西的，後來大神在房門前找到一個吊咀，原來瑪利亞要找的就是它。瑪利亞很緊張地搶回她，但大神問它關於吊咀的事她卻不肯說。這令大神很是在意。

當晚，瑪利亞又做了戰爭時的夢。這個時候，黑之巢會的部隊在築地出現，華擊團於是便出發迎戰。

地點	情況	對答
後台	大神出盡力氣來撐住倒塌的佈景	不答
後台	完奈問大神的名字	1.我叫大神一郎（大神一郎です）
扁廳	完奈叫大神跟她走	2.好呀（いいとも）
健身室	完奈跟大神切磋武藝	1.下段踢→3.防御腹部→3.下段回轉踢，我封！（下段げりだ！→腹を防御→上段まわりげり、見切った！）
健身室	完奈說要煮她拿手的餸菜給大神一試	1.我不客氣了！（いただきます！）
飯堂	大神等完奈煮飯等了很久	不答
飯堂	大神叫完奈多說一些關於她的事給他知	順序問完奈所有問題
走廊上	大神把鍊嘴交還瑪利亞	選哪一個也可以
指令室	準備出發	1跟完奈談話/ 2.跟瑪利亞談話（カンナに声をかける／マリアに声をかける）

CHECK POINT 3故事分支

故事到這場戰鬥出現了一次重要的分支：第一戰在華擊團任何一人踏進刹那所在的那地段時就會告終，當眾人迫進刹那時，一個小男孩突然出現，假如這個時候玩者按掣選去救他（子供を助ける）的話，大神就會受傷，進入故事A；假如不作答的話，櫻就會受傷，進入故事B。

兩段故事的結果分別是故事A可以平均地在各人身上得分但櫻所得分較少，故事B可集中在櫻身上得分。



地點	情況	對答
築地	完奈問大神她應該怎樣作戰	2.深入前線（前線で切り込め）
築地	一個男孩子走出來	1.救孩子（子供を助ける；進入故事A）/ 不答（進入故事B）

故事A



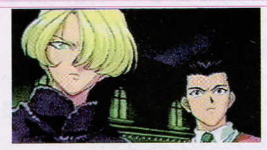
大神受傷之後，各人十分緊張，紛紛來到大神的房間來探望。後來，瑪利亞到來，她指責大神只為了一個平民而不顧自己的安全，這樣是沒有顧全大局的，她指大神沒有資格做隊長。

大神本來想往瑪利亞房去跟瑪利亞再談，卻因為不想被完奈見到而倒在書房中，得彩美救回她的房中。在彩美的開解下，大神決定再去找瑪利亞詳談。

假如選玩故事A的話，接下來的自由時間就會以到達大堂時告終。

大神房	大神醒過來	1. 那孩子怎麼樣？（あの子はどうなたんだ？）
大神房	櫻問大神痛不痛	1. 已經不要緊了（もう大丈夫だよ）
大神房	瑪利亞指責他不顧全大局	不答
瑪利亞房門前	大神聽到完奈跟瑪利亞吵架	1. 躲起來（かくれる！）
彩美房	大神跟彩美商談	1. 我……沒資格當隊長嗎？/ 2. 我很擔心……瑪利亞啊（俺は…隊長失格？／マリアが…心配なんです）
書房	紅蘭在書房睡着了	1. 把紅蘭搬到房間去→1. 搬到紅蘭的房間（紅蘭を、部屋まで運ぶ→紅蘭の部屋に運ぶ）/ 2. 喚醒她（声をかける）
後台	大神替壽美麗按摩	2. 順她的意去做（すみれの機嫌をとる）

故事B

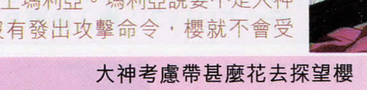


櫻受了傷，大神帶着花束去探望她，卻在門前遇上瑪利亞。瑪利亞說要不是大神猶不決，沒有發出攻擊命令，櫻就不會受傷，所以大神沒有資格做隊長。

探望過櫻之後，大神決定跟瑪利亞再詳談，於是便去找她。

到這裏，故事雖然也進入自由時間，但就以到米田支配人的房間告終。

大神房	大神考慮帶甚麼花去探望櫻	3. 就帶玫瑰花去吧（バラの花束にしよう）
櫻房	櫻多謝大神來探望她	1. 令妳受傷真的很對不起（けがをさせて、すまんなかった）
書房	紅蘭在書房睡着了	1. 把紅蘭搬到房間去→1. 搬到紅蘭的房間（紅蘭を、部屋まで運ぶ→紅蘭の部屋に運ぶ）/ 2. 喚醒她（声をかける）
後台	大神替壽美麗按摩	2. 順她的意去做（すみれの機嫌をとる）
支配人室	大神聽到瑪利亞向米田投訴他沒資格當隊長	2. 進去→2. 道歉（中にはいる→謝る）



大神追出大堂，找到瑪利亞，但瑪利亞卻不肯聽他的話，這時，剎那放出影象廣播，說知道了瑪利亞的真正身份是「古華沙利」，叫瑪利亞去見他。大神問他那是其甚麼一回事，瑪利亞也不肯作答。

帝劇門外	大神聽了剎那所說的話	1. 那……到底是？/ 2. 古華沙利……是甚麼？（あれは…いったい？／クワッサリー…って？）







那夜，瑪利亞獨自駕駛光武去找剎那，卻墮入了剎那的圈套被捉住。彩美把瑪利亞的往事說出來。原來瑪利亞在俄國內戰時人稱「古華沙利」，即「食火之鳥」的意思。可是有次，她所敬愛的隊長因為支援隊的支援砲火遲了而喪命，自此以後，瑪利亞變得冷酷起來。華擊團的成員聽了這故事後趕去救援，但到達時瑪利亞的機上已空無一人。這時剎那又再出現，叫大神單獨赴戰。大神決心迎救瑪利亞，但陷入苦戰，幸好其他隊員及時追踪到來。瑪利亞最後駕起光武，消滅了剎那，而且也接受了大神作為華擊團的隊長。

築地地圖

第三話第一場戰鬥很簡單，大家只要小心計算對方的射程範圍，盡量不要主動走進去，一旦進了去就要速戰速決就不會有問題。不過不知是否有BUG的關係，在這一話中道兩場戰鬥，有部分敵機的可攻擊範圍顯示不正確，尤是是左邊橋上的兩架火繩，它們的可攻擊範圍都比真實的小了，要小心。

第二場戰鬥中多利用櫻的必殺技，可以省回不少戰鬥中的損耗，尤是對付蒸氣爐旁的大筒。

第三戰鬥的對手只有剎那一個，論步速，除了首兩個回合外，大部分時間都只有瑪利亞一個人可以打到它。所以其他隊員一旦進入了射程範圍，就要立即使出必殺技。此外，在這一戰中，瑪利亞的信賴度會每個回合增加一次的，所以想大量地提高瑪利亞的愛情度的話，延長戰鬥就可以了。

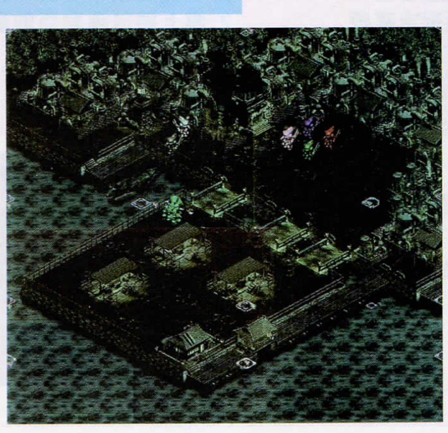
新敵人資料

脇侍/ 大筒

耐久力　　80
氣合　0
攻/ 10　　防/ 4　移/ 3
攻擊可能範圍：前後左右4格
攻擊範圍：目標1格
必殺技：無

蒼角/ 剎那

耐久力　　600
氣合　100
攻/ 13　　防/ 15 移/ 7
攻擊可能範圍：前後左右1格
攻擊範圍：1格
必殺技：魁．空刃冥殺（周圍1格/ 周圍1格）
備註：可移動兩次





第四話 暴走！暴走！大暴走！



這一話故事的上半有兩段截然不同的分支，決定性的條件是大神是否跟艾蓮絲約會。當然，跟艾蓮絲約會的分支所得的分數較多。

這一天，艾蓮絲在綵排時興緻勃勃的問大家知不知道明天是甚麼日子，但大家都忙着綵排而沒有理會她，艾蓮絲一氣之下，就離開了舞台去找大神。



剛好完成傳票整理工作的大神在事務室門外遇上正在找尋艾蓮絲的櫻，櫻就趁這機會請大神明早幫她執拾大道具室，大神當然欣然答應。不過，這個時候，艾蓮絲卻出現，並方邀大神明早約會。大神聽了艾蓮絲説明天是她的生日之後，便決定跟她約會去，櫻雖然感到可惜，但也沒有介意。艾蓮絲更請大神替她選衣服。

地點	情況	對答
事務室前	櫻問大神有沒有見過艾蓮絲	2. 不……沒見過（いや…見なかったなぁ）
事務室前	櫻問大神明天可不可以跟她一起打掃大道具房	2. 好呀，我去（いいとも。つきあうよ）
事務室前	艾蓮絲約大神明天跟她約會	2. 怎辦好呢……（どうしようかな…）
事務室前	艾蓮絲再問大神是不跟她約會	1. 好啦，去吧！（よし、行こう！；進入故事A）／ 2. 還是不能夠去 或3. 櫻小姐，我去好嗎？（やっぱり、行けないよ／さくらさん、行っていい？；進入故事B）

故事A 答應約會



第二天早上，大神依時赴約，他跟艾蓮絲到淺草去看活動寫真（電影的前身），本來大家玩得很高興的，可是，當他們去看活動寫真時，艾蓮絲卻給劇情嚇怕了，還不自覺地發揮出她的靈力，把整座劇院弄塌。



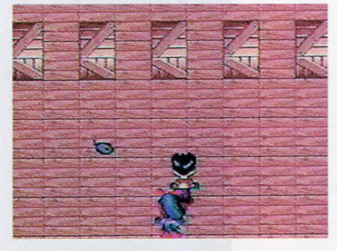
地點	情況	對答
事務室前	艾蓮絲請大神來替她揀明天約會穿的衣服	3. 交給我吧！（俺に任せとけ）
自由時間	參附表	———
艾蓮絲房間	大神去接艾蓮絲	敲門→看眼→看衣服
艾蓮絲房	艾蓮絲問大神衣服是否合襯	1. 非常可愛啊（すごくかわいいよ）
帝劇門前	艾蓮絲問大神打算帶她到哪裏去	2. 到淺草去看活動寫真如何？（浅草で活動写真は？）
淺草	艾蓮絲問你帶她到哪裏去玩	任何次序也可以
公園噴水池	艾蓮絲要跟大神像愛人般漫步	1. 手拉手（手をつなぐ）
公園噴水池	艾蓮絲問大神知不知道她今年幾歲	2.10 歲嗎？（10さいかな？）
飾物攤位	攤檔老闆問大神艾蓮絲跟他的關係	3. 我們是戀人（恋人です）
飾物攤位	購買飾物送給艾蓮絲	買甚麼也可以
活動寫真館	艾蓮絲很緊張	不答／ 2. 問她（声をかける）

◆假如第二天早上大神在首三個途經地點中去了艾蓮絲的房間，就可以在她身上多得一分。
假如大神去過幫櫻打掃大道具房（玩迷你遊戲）或途經房間數目多過6間，艾蓮絲就會因為大神遲到而很不高興。

會有事件發生的地點		
賣店	找高村椿	買明星卡
飯堂	完奈問大神平時吃甚麼早餐	1. 飯加麵豉湯（米のメシにミソ汁だよ）
大道具室	大神見櫻正在打掃	1. 加油吧（お掃除、がんばってね）
紅蘭房	紅蘭做實驗發生爆炸	1. 妳，妳沒事吧？（だ、大丈夫か？）
壽美麗房	壽美麗問你如果寫信時以「拜啟」開頭的話，應以甚麼作結	2.是「賢」啊（「かしこ」だよ；因為壽美麗是女性，不應用「敬具」）
窗台	瑪利亞問大神七夕有甚麼習俗	2. 以詩箋來作裝飾（タンザクを飾るのさ）
窗台	瑪利亞問大神會以詩箋祈求甚麼	2. 寫上關於瑪利亞的事（マリアのことを書く）
支配人室	聽到米田在維護瑪利亞上次的錯	———
事務室	向由美和藤井打聽情報	———
彩美房	聽取戰後報告	———

迷你遊戲

在這一話中有兩個迷你遊戲，假如你答應跟艾蓮絲約會，又在第二天早上到大道具房選「2.讓我來幫妳吧（お掃除、手伝うよ）」就可以同時玩到兩個遊戲，不過，這樣做得容易在櫻和艾蓮絲身上各失一分。



櫻——大掃除



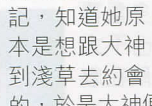
艾蓮絲——換衫老虎機

故事B 不應承約會



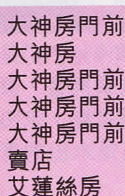


第二天早上，大神依約定去替櫻打掃大道具房後回到房間不久，壽美麗等人突然衝來，原來艾蓮絲汰為大神沒有應承跟她約會而離家出走，大家都以為大神知道艾絲要去哪裏，紅蘭更以古怪的測謊機來拷問他，後來知道他真的不知艾蓮絲去了哪裏之後才肯放過他。

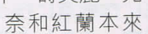




大神在艾蓮絲的房間找到她的繪日記，知道她原本是想跟大神到淺草去約會的，於是大神便趕去淺草找她。終於，他在公園的噴水池找到艾蓮絲，可是艾蓮絲卻發起脾氣來，以靈力把噴水池炸毀了。



大神房門前	櫻邀大神去幫手打掃大道具房	1. 好呀，我來幫妳。（いいとも。手伝うよ）
大神房	瑪利亞問大神知不知道艾蓮絲會去了哪裏	2. 我不知道啊（知らないよ！）
大神房門前	紅蘭問你是不是大神一郎	1. 是（はい。^
大神房門前	完奈問大神喜不喜歡男性化的女子	1. 喜歡（はい）
大神房門前	紅蘭問大神知不知道艾蓮絲去了哪裏	2. 不知道（いいえ）
賣店	找高村椿	買明星卡
艾蓮絲房	找艾蓮絲去了哪裏的線索	看床或地上的娃娃





晚上，他們受到瑪利亞的斥訓，大神本來見艾蓮絲是小孩子，想維護她，可是卻弄巧反拙，艾蓮絲王喜歡大家把她當作小孩來看待，憤然把自己關在房中。壽美麗、完奈和紅蘭本來想當她小孩子般來逗她，可是都給她的讀心術看穿而把她們趕走。

第二天早上，艾蓮絲做了個自己長大後，跟大神很親密的夢。剛巧大神再次來說服艾蓮絲，艾蓮絲就要大神吻她。可是大神沒有吻她。艾蓮絲用讀心術知道大神還是把她當作小孩子看待，便憤然駕駛新運到的她的光武出走，到淺草去。





這個時候，羅刹正好帶同一隊魔操機兵來到雷門，於是華擊團便一同出動，一方面救出艾蓮絲，另一方面消滅羅刹。

支配人房	瑪利亞要處罰艾蓮絲	1.這是我的責任（これは自分の責任です；瑪利亞減分）/ 2.艾蓮絲，妳也該向人道歉啊（アイリス、きみもあやまるんだ；艾蓮絲減分）
支配人房門前	艾蓮絲走了	選哪一個也可以
艾蓮絲房門前	大神想說服艾蓮絲	敲門
艾蓮絲房門前	紅蘭問大神選派哪一個去說服艾蓮絲	1. 壽美麗、2. 完奈、3. 紅蘭（選哪一個哪一個便可得分）
艾蓮絲房門前	三人組走後，大神要怎樣做	選哪一個也可以
走廊上	彩美問大神認為瑪利亞的做法正確還是壽美麗等人的做法正確	選哪一個也可以
艾蓮絲房門前	大神想說服艾蓮絲	敲門→1. 我們再約會吧（デートのやりなおしをしよう）
艾蓮絲房門前	艾蓮絲叫大神吻她	怎樣做也可以
光武上	大神指揮出發	選哪一個也可以
淺草	大神決定先對付敵人還是救艾蓮絲	1. 救出艾蓮絲（アイリスを救出する）
淺草	大神要艾蓮絲打開光武的艙門	1. 說服她（説得する）

雷門地圖



這場戰鬥分為兩個部分，一是勸阻艾蓮絲，二是擊敗躲在雷門後的羅刹。假如你在戰鬥前的選項不是選先救艾蓮絲的話，就會同時少了艾蓮絲和櫻參戰，加上沒有會穿牆過壁的艾蓮絲替你打開雷門，所以打起來會很麻煩。而要捉住艾蓮絲，一定要從左右或前後夾住她才成功。

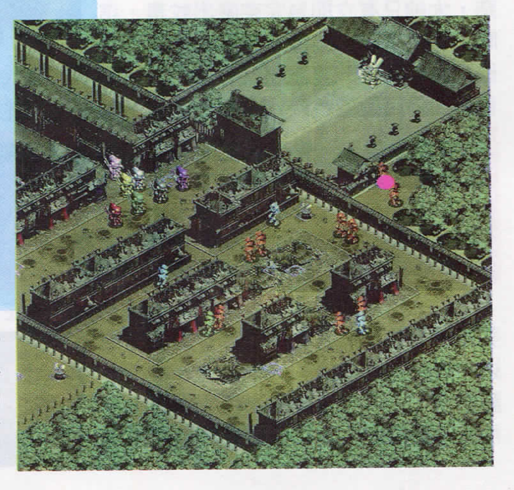


這一戰中艾蓮絲的任務就是要入雷門之內開啟雷門，不過如果一定回合後還開不到雷門的話，翔鯨丸是會替你打它的。另外，羅刹會把你所指定的一個隊員轉移到他身邊去施行攻擊，假如毫無準備的話被轉移進去的人就會很危險，所以你應在第二部分第一回合就設定誰要被轉移進去，而且要掩護她，而那隊員在被轉移之後就要不停地施放必殺技和儲氣。那羅刹吸她進去就等如自掘墳墓。對付羅刹那麼高彷御力的傢伙，艾蓮絲應等到大神來才跟他用合體技來對付。

新敵人資料

銀角／羅刹

耐久力　900
氣合　100
攻／ 20　防／ 14
移／ 4
攻擊可能範圍：前後左右 1 格
攻擊範圍：1格
必殺技：轟．爆烈光破（前後左右1格／ 1格）
備註：會把大神指定的華擊隊隊員轉移到自己身邊來攻擊





第五話　以少女的志氣與花競艷！

這一話的內容其實很多重覆翻版的地方，所以問題也不太難。而最特別的地方是一段在廢屋中冒險的故事。另外，這一話中將可以對各光武進行改，不過一旦決定改造就要所有光武一同改造，很不靈活。如果你不想改造的話，就不要到地下機庫去了，不過這會在紅蘭身上損失兩分。想改造的話，建議大家除了瑪利亞之外，所有光武都改造成攻擊型，這樣會較為好用。





太正十二年八月某日，黑之巢會接連失去了兩名猛將，所以天海也催迫美蕗古加緊築起「六破星降魔陣」。可是，在深川的地脈點處，當美蕗古正要把封住結界的魔器打入地脈點時，就發覺它被一間廢屋的靈力所阻，無法把魔器打進去。於是她要想辦法封住廢屋的靈力。



這個時候，壽美麗和完奈因為舞台上的表演而發生爭執，而且互不相讓。經大神番調停她們仍是無法和解。這個時候，米田中將突然召集華擊團的成員開會，原來是因為有市民通報黑之巢會在深川的廢屋附近蠢蠢欲動。米田決定派大神帶同壽美麗和完奈去偵察敵情。原來這是米田的意思，希望大神藉這次機會去平二人的紛爭。

化妝間	壽美麗和完奈在吵架	看兩人的面和衣服兩次→二人各交談兩次
化妝間	櫻叫大神制止二人吵架	1. 妳們不要再吵了！（いいかげんにやめろよ！）
賣店	找高村椿	買明星卡
完奈房	慰問完奈	1. 我擔心完奈妳的事啊（カンナの事が気になってさ）
完奈房	大神要先行一步	3. 我先到作戰室去（先に作戦室に行ってるよ）
壽美麗房	慰問壽美麗	1. 我擔心壽美麗妳的事啊（すみれの事が気になってさ）
壽美麗房	大神要先行一步	3. 我先到作戰室去（先に作戦室に行ってるよ）
作戰室	米田說推測到黑之巢會的行動目的和一直以來的行動	從上到下順序詢問
作戰室	米田叫大神帶同壽美麗和完奈去偵察敵情	2. 知道（了解しました！）
走廊上	彩美問大神為甚麼一臉憂心	答哪一個也可以
作戰室	瑪利亞和櫻二人在檢討戰績	跟瑪利亞交談→1. 是古代中國的兵法哩（古代中国の兵法だね） 跟櫻交談→1. 又多了一個可靠的朋友了（頼もしい味方が増えたよね）
機庫（不想改造光武的話千要去）	跟紅蘭商量改造光武的事	交談→1. 就那樣就好了（それでいいと思うよ）
機庫	計算經費預算（1250＋970）	2. 唔…是2220（え～と…2220だ）
艾蓮絲房	說故事給艾蓮絲聽	1. 說《猿蟹合戰》（『さるかに合戦』だ）→2. 蜜蜂、鬼、磨（ハチ、鬼、うすだ）
大堂	與壽美麗和完奈會合	———

◆這一節故事無論大神跟哪一個走，結果和對白都幾乎一樣，所以放心選擇好了。

當三人來到廢屋，壽美麗即感到屋中有一股強大的靈氣，但卻慢慢減弱中。可是不多久，壽美麗和完奈又再執起來，而且各走一方。大神跟隨壽美麗在屋中調查，來到二樓大廳重遇完奈，原來完奈發現了敵人的踪跡。



廢屋大堂	完奈問大神怕不怕	1. 我完全不怕啊（全然怖くないよ）
廢屋大堂	壽美麗和完奈二人各走各路	3. 妳兩個等等啊／ 2. 等等啊，完奈（二人とも待て！／待て、カンナ！）
一樓個室／ 控室	壽美麗／ 完奈問大神是不是覺得壽美麗／ 完奈很可惡	1. 的確是……（確かに…）
二樓大堂	發現壽美麗／ 完奈在跟踪敵人	交談

正當大家準備住敵人拷問時，天花上突然掉下一條蛇，把完奈嚇得死去活來。壽美麗為免給對方跑掉而丟下完奈，大神只有立即為完奈啜出蛇毒，這時，完奈就說出為甚麼她那麼怕蛇——原來她小時候一直跟隨父親修行，感覺不到家庭溫暖，一次當她爸爸出外時她給蛇咬到，自此之後，她一見到蛇就想起當時的孤獨感。後來，完奈覺得蛇毒發作，她囑咐大神要多多照顧壽美麗，說她也是個寂寞人。但在大神的鼓厲下，完奈終於肯撐下去，並找到消毒藥治理。







二樓應接室	完奈被蛇嚇怕，但壽美麗卻要去追敵人	1. 救完奈（カンナを助ける）
二樓應接室	完奈被蛇咬	2. 把毒從傷口處吸出來（傷口から毒を吸う出す）
二樓應接室	完奈向大神交待遺言	1. 別說些懦弱的話（弱気なことをいうな！）
二樓飯堂	完奈感謝大神為她找藥	2. 我只是做我該做的事而已（当り前の事をしただけだよ）
二樓飯堂	完奈發現飯堂的側門打開了	看右邊的門→往右邊的門走

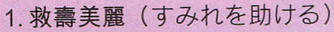
二人再度找尋敵人和壽美麗的踪影，終於在二樓深處找到壽美麗，而且準備再次捉住那敵人。誰知這次天花上突然掉下一隻蜘蛛，把壽美麗嚇得死去活來。完奈為免給對方跑掉而丟下壽美麗，大神只有立即為壽美麗啜出蜘蛛毒，這時，壽美麗就說出為甚麼她那麼怕蜘蛛——原來她的父親是實業家，母親是活動寫真的女明星，兩個人都忙得連女兒的生日也忘記了。所以一次她一氣之下就走進林，可是卻撞上一個蜘蛛網，把





她嚇得半死，她不停地叫喊但卻沒有人來救她。自此之後，她一見到蜘蛛就想起當時的孤獨感。後來，壽美麗覺得蜘蛛毒發作，她囑咐大神要多多照顧完奈，說她也是個寂寞人。但在大神的鼓厲下，壽美麗終於肯撐下去，並找到消毒藥治理。





使用人室（四）	壽美麗被蛇嚇怕，但完奈卻要去追敵人	1. 救壽美麗（すみれを助ける）
使用人室（四）	壽美麗被蛇咬	2. 把毒從口處吸出來（傷口から毒を吸う出す）
使用人室（四）	壽美麗向大神交待遺言	1. 別說些懦弱的話（弱気なことをいうな！）
控室	壽美麗感謝大神為她找藥	2. 我只是做我該做的事而已（当り前の事をしただけだよ）

二再次在屋中搜索，在屋中找到兩串鎖匙，並在一樓飯廳找到完奈。二人進入原來不能進入的一間房發現敵人，正當三人再次要捉住敵人時，大神發現壽美麗和完奈身後同時出現蛇和蜘蛛。大神趕走了牠們，但卻讓敵人跑掉。這個時候，大神叫她們兩人冰釋前嫌，互相幫助，她們二人也終於和解。



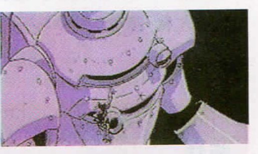
一樓廚房	壽美麗和完奈身後出現蛇和蜘蛛	選哪一個也可以→往左邊的樓梯走
地下倉庫	追踪敵人	往左邊門走
地下室	追踪敵人	往垂梯走

三人四度追踪敵人，於找到美菈古，可是卻給她發現。正在危急關頭，櫻等人終於趕到，並殲敵人。美菈古臨逃走前，向櫻的光武射出一道光，大家都不以為意，原來這是美菈古的把戲。



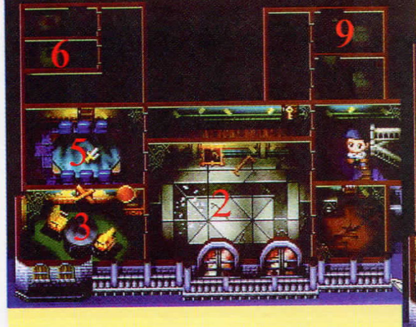


她放出了式神藏在櫻的光武中，終於發現華擊團的根據地。



後園	大神等人被美菈古發現	1.拖延時間（時間稼ぎをする）
戰場上	壽美麗和完奈的光武接鄰而站	不答

廢屋行動順序圖





改造後光武能力的變化

		改造前	攻擊型	防守形
大神	攻	19	22	16
	防	19	16	23
櫻	攻	12	15	9
	防	11	8	15
壽美麗	攻	12	15	9
	防	12	9	16
瑪利亞	攻	14	17	11
	防	7	4	11
紅蘭	攻	11	14	8
	防	9	6	13
完奈	攻	16	19	13
	防	11	8	15
艾蓮絲	攻	11	14	8
	防	13	10	17

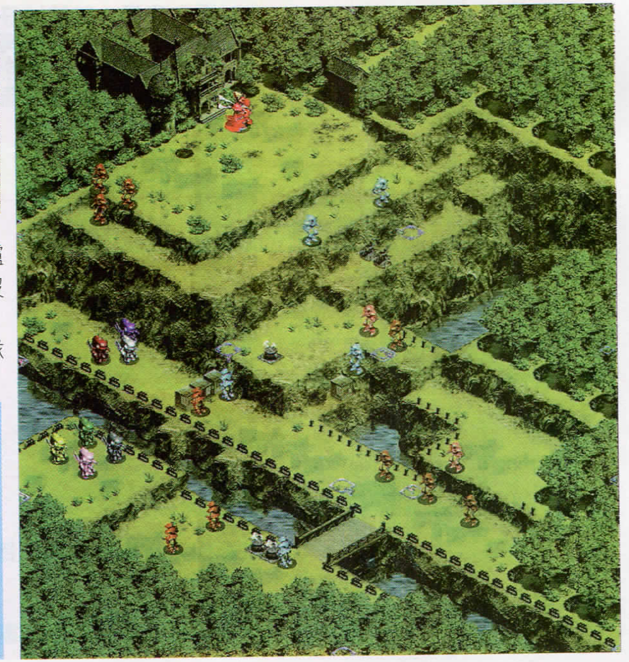
深川地圖



戰鬥一開始，由於壽美麗和完奈以為自己中了毒，所以耐久力都只得80。在第一回合，壽美麗、完奈和大神最好是不要動，等上方三架足輕下來受死。三機離開時，得小心那兩枝蒸氣火箭，免進入射程中。

畫面中間那隻大筒腳下中有一個箱，打爆它之後就是登上上層蒸氣爐的捷徑。而當有任何一架光武到達有蒸汽爐那層時，圖版右邊會出現兩隻紅蜂隊，但第一個踏進該層的隊員會當作沒有行動過，所以好着數。

當有任何一架光武登上孔雀所在的一層時，孔雀會呼喚6架紅蜂隊出來然後離去，你實際上不用跟孔雀打，所以等齊人一起會較有利。

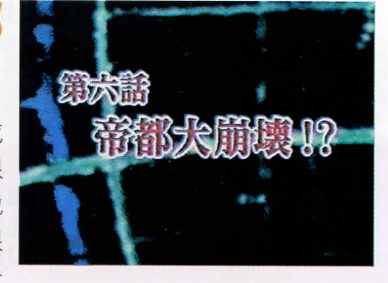


新敵人資料

孔雀/ 美菈古
耐久力　600
氣合　100
攻/ 13　防/ 15　移/ 7
攻擊可能範圍：前後左右5格
攻擊範圍：直線5格
必殺技：雷破（周圍1格/ 周圍1格）

脇侍/ 紅蜂隊
耐久力80
氣合　0
攻/ 10　防/ 9 移/ 4
攻擊可能範圍：前後左右1格
攻擊範圍：1格
必殺技：無
備註：可移動兩次

第六話　帝都大崩壞



這一話有半強制的成分，因為只要你一旦答應跟櫻同行，就不可能取得其他人的分，而有好些選項是根據事件而變化的，得了這一分之後就不可能取得另一分。所以在玩之前你得決定以哪個女子為對象。

黑之巢會知道了帝國華擊團的根據地之後，就採定取行動，並要埋下最後一件魔器，完成「六破星降魔陣」。

另一方面，帝劇的《西遊記》終於閉幕，夏季的公演亦結束。帝劇的成員為了檢討過去的成績都聚集在扁廳，後來她們更決定大搞宴會，慶祝一番。

CHECK POINT 1賣店



這裏的選項會影響櫻的出場情況，關係如下。要注意的是無論你怎樣選，你也需要等到進入自由行動階段才可以到賣店去買明星卡，跟椿交談時是不可以買到明星卡的。

大堂

1. 跟椿交談（椿に声をかける）
2. 回房間（部屋に帰る；進入自由行動、櫻在走廊出場）
3. 到大家那裏去（みんなの所に行く；進入自由行動、櫻在走廊出場）

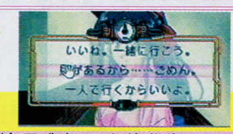
1. 跟椿交談 →
2. 約椿吃飯（椿に食事を誘う；櫻在大堂出場）→

櫻對大神約椿吃飯的事吃醋
3. 請聽我說（俺の話を聞いてよ）

共通事件．1

飯堂	跟完奈交談時她突然想起有急事	1. 妳為甚麼事着急？（何を急いでるんだい？）
飯堂	完奈說要替迷途的小孩找回失散了的父母	3. 我也來幫手好嗎？（俺も手伝いおうか？）
大堂	完奈說不可以讓小孩在劇場中留下不好的回憶	3. 這的確像完奈妳的為人啊（カンナらしいね）
支配人室門前	聽到米田說正在以蒸氣演算機計算一些很重要的事情	———
從大堂的樓梯上二樓	藤井請大神用裏面的樓梯上二樓，以免客人散場時造成混亂	（強制回到大堂）

CHECK POINT 2走廊



在這裏如果沒有約椿吃飯的話，就會遇到櫻，她會邀大神跟她一起到扁廳去。如果答「1. 好哇，我們一起去吧（いいね、一緒に行こう）」，雖然可以在櫻身上得分，但就得不到其他人的分，這可選是個二擇決定。

沒有跟櫻一起時可以發的事件

服裝間	遇到瑪利亞在試一件很可愛的裙子	交談→1. 很襯妳啊（なかなか似合うね）→2. 這是我們兩人的秘密哩（二人だけの秘密だね）
化妝間	遇到壽美麗在發脾氣	2. 是關於舞台的事吧？（舞台のことだろう？）→2. 不，我不是那樣想（いや、そうは思わないね）
浴室門前	聲到艾蓮絲的悲鳴聲	2. 叫「發生甚麼事啦？」（「どうした！？」と呼ぶ）→再進去更衣室
紅蘭房	大神想跟紅蘭説話	不答→不答

扁廳的對談

艾麗絲	1. 下次我們一起試試好嗎？（今度、一緒にやろうか？）
壽美麗	3. 我也想做妳的獵物啊（俺も猟物になりたい）
紅蘭	2. 提起精神吧（元気を出せよ！）
瑪利亞	2. 率直地表示高興（素直に喜ぶ；只有沒有到過服裝間才會出現）
完奈	2.20歲嗎？

共通事件．2

扁廳	完奈提出開派對	1. 看來得開心的，我也參加吧（楽しそうだし、参加するよ）
扁廳	櫻負責去買飲品	1. 我去跟櫻小姐一起買東西吧（さくらの買い物につきあう）
紅蘭房	紅蘭問大神有甚麼事	1. 我想來幫紅蘭手……（紅蘭を手伝おうと思って……）→1. 現在讓我看嘛（今見せてよ！）
化妝間	壽美麗問大神是否來幫手	1. 交給我吧（まかせてよ！）→到服裝間去→到道具房去
廚房	瑪利亞在準備餸菜	1. 可以的話讓我幫手吧（よかったら手伝おうか？）→是俄羅斯的燜燉食品吧（ロシアのシチューだね）
地下倉庫	完奈在搬枱	1. 我來幫妳吧？（手伝おうか？）
走廊	艾蓮絲要來幫大神搬枱	1. 拜托妳（た、頼むよ）
化妝間	紅蘭表演轉碟	1. 拍手歡呼（拍手かっさいする）
化妝間	紅蘭建議扮鬼嚇櫻	2. 太胡鬧了（ちよっとふざけすぎだぞ）
化妝間	櫻在房外悲鳴	1. 出去救櫻（さくらを助けにいく）
走廊	米田召喚大神	2. 把櫻棄下不理的話……（さくらくんを放っては……）
指令室	米田説已計算出黑之巢會的真正目的	選哪一個也可以
更衣室	櫻非陷入恐慌中	1. 大力地緊抱她（力強く抱きしめる）
更衣室	想辦法逃離更衣室	看主畫面左下角的黑影
戰場	櫻叫大神不要把剛才的事告訴大家	1. 我知道了（わかりました）

大家在傍晚開派對的時候，櫻卻遲遲未歸，於是大家便想扮鬼來戲弄她。就在櫻回來的時候，突然雷聲大作，把櫻嚇得縮在一角，原來她害怕雷公大人偷掉她的肚臍，這令眾人大惑不解。





這個時候，米田召大神指令室，告訴他他們已發現黑之巢會的真正目的，原來是要破壞守護帝都的結界。而他們更計算出黑之巢會的下一個目標是日比谷公園。他命令大神和帝國華擊團進入一級戒備狀態，阻止黑之巢會的奸計得逞。





當大神離開指令室的時候，櫻在走廊出現，她帶大神到更衣室要告訴他為甚麼會那麼害怕打雷，原來櫻年幼的時候很頑皮，一天，她不肯聽婆婆的勸告不而跟好友出外玩，可是忽然行雷閃電，櫻的好友就這樣被雷公偷了肚臍（被雷殛斃）。之後，櫻就非常害怕打雷。

就在這時，古菈美來襲，攻擊令更衣室受到破壞，無法離開，而櫻也誤以為砲聲是雷聲而陷入恐慌之中。大神為了令櫻鎮靜下來，於是大力地抱緊她，終於令她破涕為笑。



這個時候，華擊團的成員正陷入苦戰中。大神為了從更衣室逃出去，以在更衣室撿到的瑪利亞的手槍和子彈，希望以力學的原理把阻塞的牆炸開。不過爆炸的爆風非常利害，櫻為了保護大神而擋在大神前面，而她身上更發出一道靈光，阻擋了爆風。







二人逃離更衣室後，立即駕駛光武增援。雖然他們最終打敗了古菈美，可是卻因為敵人的阻延，而令叉丹有機會完成「六破星降魔陣」，帝都亦立即陷入一遍災難中。就在異變發生的時候，櫻忽然有所感應，她在驚叫聲中倒了下來，令眾人不知所措。

迷你遊戲



完奈——找孩子

這個遊戲是考大家記憶的，如果大家認得日語字母的樣子，應該難不到大家。

瑪利亞——俄國大餐

這遊戲分為三部分，第一部分切蘿蔔和第三部分煮餸都只是考大家反應，煮餸時連射B掣就很容易過關，而第二部分調味就要大家很快地抄下五個資料，以下是五種調味料的顯示順序，大家可把調味料先抄下來，答時才慢慢看清楚次序作答。總之，總分在60分以上就可以得分。

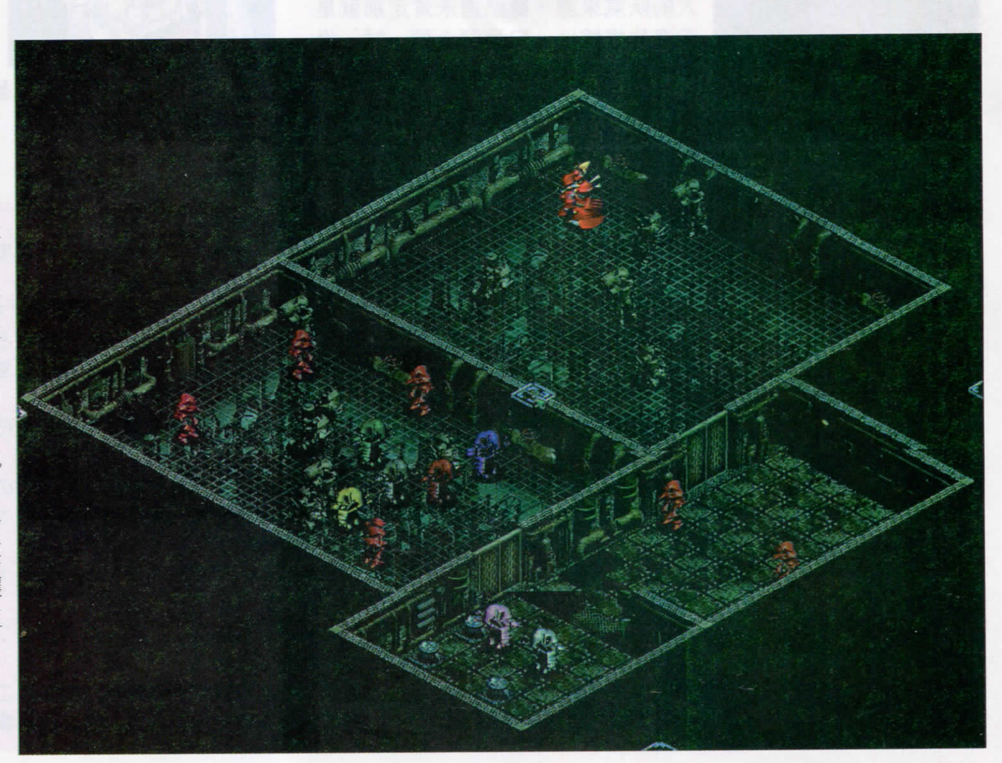


- トマトペースト（蕃茄湯底）□
- あぶら身（肥肉）□
- ワインビネガー（酒、醋）□
- ケチャップ（トマトケチャップ）（茄汁）□
- 塩こしょう（鹽和胡椒）□

地下機庫地圖

這一戰有頗多限制條件，戰鬥一開始時，壽美麗、瑪利亞、紅蘭、完奈和艾蓮絲的耐久力都會只剩一半(60)，氣合都是0，而且只剩下一次回復。本來如果對手聰明一點，這將會是一場硬仗，可惜紅蜂隊卻是一群白痴，只會間間盪。所以一開始時，只要合力消滅了左下角的紅蜂隊，全部撤到左下角，並讓艾蓮絲站在隊伍中間全部一齊儲氣，五個回合後就可以以艾蓮絲的必殺技來回復所有人的耐久力。那便可以打得快一點了。另一方面，櫻和大神只要走到閃燈的地方就可以把門打開，釋放其他隊員。

對付美菈古方面，主要都是以合體技＋必殺技。艾蓮絲方面如未需要用到她的竹殺技來回復的話就不要讓她靠近古菈美。另外還要小心每隔三個回合就會多一堆地形變成蜂隊。



第七話　捨命決戰

這一話九成內容也是打仗，只有10個可以得分的LIPS，其中4個更是怎答也可以得分的，所以——說故事好了。

天海的「六破星降魔陣」終於完成，帝都到處都發生天災，天海更在帝都上空廣播，給政府一小時間，要政府無條件投降，而為了表示誠意，政府要交出帝都銀行存放了的100億日圓和米田中將的性命，不過，總理仍然沒有放棄，他把希望寄托在帝國華擊團身上。



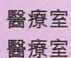
另一方面，眾人立即把暈倒的櫻送到醫療室，可是櫻卻一點甦醒過來的跡象也沒有。據彩美說，櫻是陷入了「幽眠狀態」可能一生也不會甦醒過來。雖然大神非常心痛，不過當大家問到櫻的狀況時，他仍然表現得很樂觀，免得大家難過。

壽美麗見大神消沉的樣子，也做了惡作劇希望令大神振作過來。不過，她卻不知道，同樣的惡作劇，在大神最初跟櫻見面時也發生過……

在作戰會議中，米田激動地說要去天海那裏赴死，大神也說要去，但他是要去取天海的命。他們分析現時的形勢，知道帝都中有七千具脇侍，單靠華擊團的力量根本不可能把他們殲滅，而且現在更少了櫻。最後，大神想出擒賊先擒王的方法，要直搗黑之巢會的總部，消滅天海。他們以蒸汽演算機探測出最大的妖氣來源，雖然還未肯定那就是天海的根據地，但他們也願一試。從這件事的處理上，米田和彩美看出大神已經可以獨當一面領導華擊團。







算機所探測

出來的位置時，發現那裏只有叉丹一個，原來那是一個陷阱。就在危急之時，櫻突然出現，把眾人帶離戰線。冷眼旁觀的叉丹卻好像另有打算……

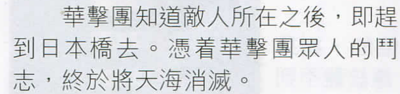
在翔鯨丸上，櫻和大神重逢，櫻說她之所以醒來，是因為在夢中見到一個少女，她對櫻說如果要保護心愛的人就要站要來捨命一戰，又告訴她敵人就在「封着惡魔的門」之上。





米田和彩美一聽到這番話，就知道那是甚麼一回事，原來在五年之前，帝國發生了一場降魔戰爭，當時陸軍有一隊對降魔戰隊，米田和彩美都是成員之一。他們藉着古代的呪法，把降魔封在日本橋之下。而隊中除了米田和彩美之外，還有櫻的父親真宮寺一馬和設計光武的山崎真之介。原來櫻她們的一族一直保有「破邪之血」，真宮寺一馬在五年前死了，現在由櫻來承繼，也算命運的安排。





華擊團知道敵人所在之後，即趕到日本橋去。憑着華擊團眾人的鬥志，終於將天海消滅。

後來，米田告訴大神，他之所以被選為華擊團的隊長，除了因為他能開動光武之外，還因為他有觸媒的作用，可以令華擊團各成員的心聚在一起，發揮出更大的力量。而對黑之巢會的一戰亦從此告一段落。





醫療室	大神看着睡在醫療箱裏的櫻	看眼兩次→看嘴兩次→看腹部兩次
醫療室	彩美說櫻陷入「幽眠狀態」	1.那櫻會怎樣啊？／ 2.甚麼是「幽眠狀態」？（さくら君はどうなるんですか／「トランス状態」とは？）
醫療室	眾人問櫻的狀況怎樣	1.照事實說出來／ 3.表現得很樂觀（本当のことお伝える／陽気にふるよう）
走廊	大神突然被人掩着眼	3.是壽美麗小姐吧？（すみれくんだろ？）→2.提起精神（元気を出す）
作戰室	米田嚷着要去會天海	1.不，不用阻止他／ 2.冷靜點啊，長官（いいえ、どきません／落ちついてください、長官）
作戰室	大家對戰況很不樂觀	1.不要放棄啊／ 大家要冷靜啊（あきらめてはダメだ！／落ちつくんだ、みんな）
作戰室	大家期望大神想出對策	1.假如直闖敵人根據地的話……（敵の本拠を突けば…）
蒸汽演算機室	蒸汽演算機測出一個很大的妖氣散發點	1.我想那就是天海／ 我想那不是天海（あれは天海だと思う／あれは天海ではないと思う）
議會堂	華擊團被重重包圍	1.我們玉石俱焚吧／ 不要作無謂犧牲（玉砕覚悟で攻撃するぞ！／命をムダにするな！）
翔鯨丸上	大神和櫻重聚	1.是怎麼樣的夢啊？（どんな夢だい？）
翔鯨丸上	彩美問大神有甚麼想問	順序問全部的問題
翔鯨丸上	華擊團出發	2.我們一定要回來這裏啊！（必ずここに帰ってくるぞ！）
戰場上	各一希望跟大神同上前線	選第一項就會跟大神同行，第二項就會留在上面阻擋敵人



黑之巢會總部地圖

這一話比起以往的其實都簡單得多，雖然在第一戰中大神只得四機作戰，不過對方站得很分散，可以逐一擊破，例如第一回合就可以一口氣擊倒第一層的兩架雜魚，而完全不會驚動其他敵人，至於選用哪一個出戰，完全看你自己的作戰習慣。要注意的是那些脇侍工場會每隔4回合就生產出一架近衛出來，要制止它生產最佳的方法就是站在它的門前。

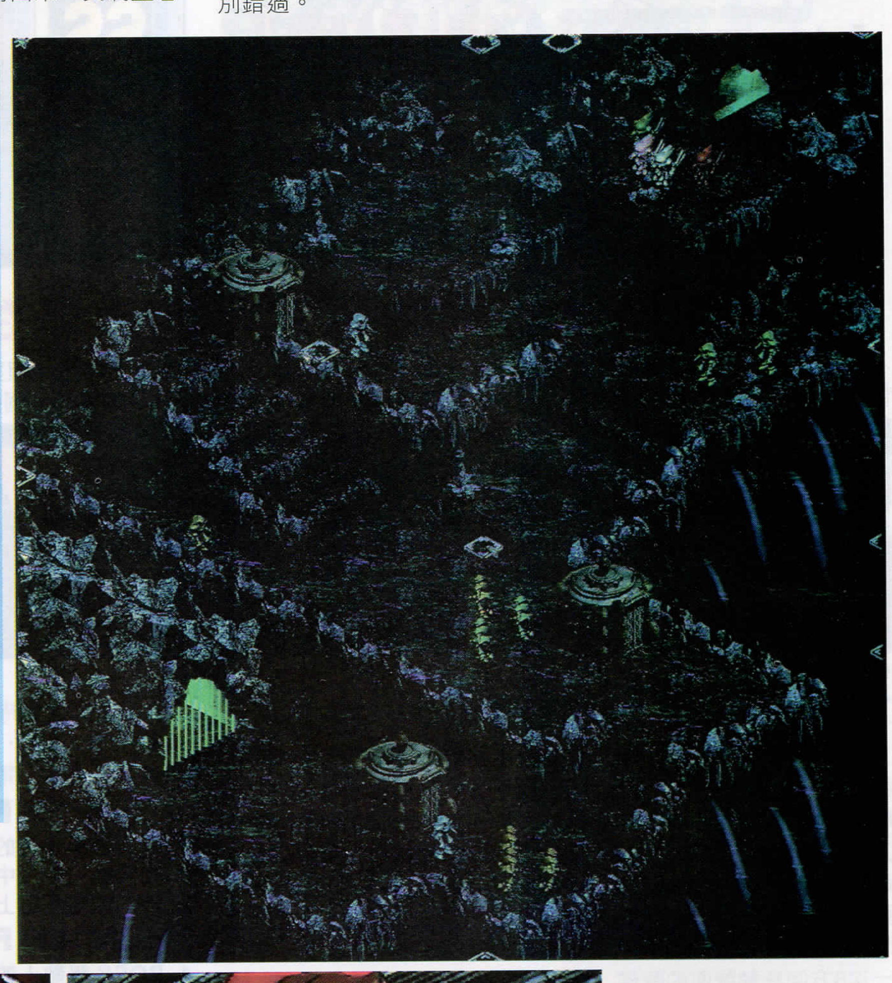
第二戰對天海真只是「玩玩下」只要出齊所有必技和合體技就可以扣它九成能源，第三回合就可以打倒它，不過好戲在後頭，再出場的天海利害得多，更要小心它的必殺技「六星剛擊陣」。艾蓮絲如果沒有必要的話就不要靠近天海，而且要保留氣合。還要留意那班令人討厭的近衛。第三戰一開始有一個機會，可以讓櫻一口氣以必殺技消滅兩隻近衛和令天海有所損傷，千萬別錯過。

新敵人資料

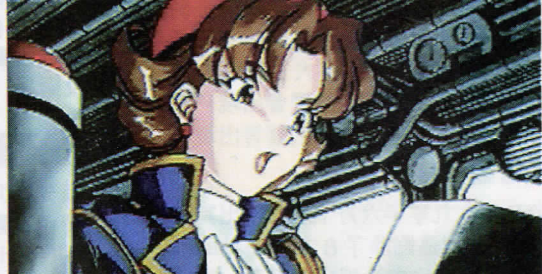
地形/ 脇侍工場
耐久力　200
氣合　0
攻/ 0　防/ 16　移/ 0
備註：每隔 4 回合各工場生產多一架近衛

天照/ 天海
耐久力　900
氣合　100
攻/ 16　防/ 12　移/ 4
攻擊可能範圍：前後左右 5 格
攻擊範圍：直線 5 格
必殺技：六星剛擊陣（周圍 2 格/ 目標周圍 5 格）

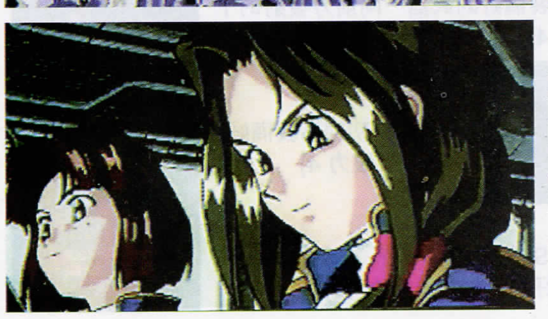
脇侍/ 近衛
耐久力　120
氣合　0
攻/ 12　防/ 13　移/ 5
攻擊可能範圍：前後左右 1 格
攻擊範圍：1 格
必殺技：無
備註：可行動兩次







預告次回

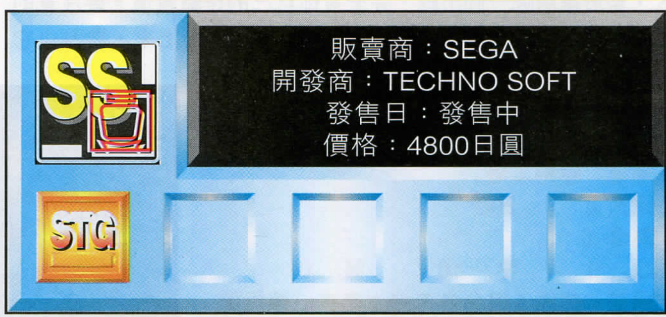


和平的日子總是不長久，叉丹經過3個月之後再次捲土重來，還聯同更厲害的敵人「降魔」出現，令帝國華擊團陷入苦戰。下期《櫻大戰》櫻攻略完結篇，高村、由美和藤井小姐也要出戰啊！



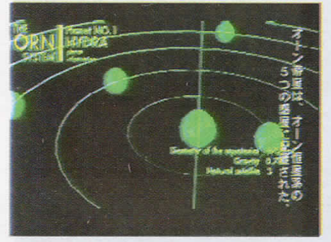


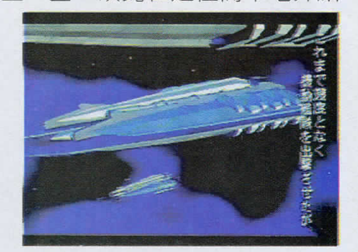
移植度達100＋10%的次世代版本

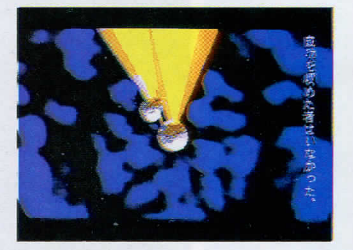


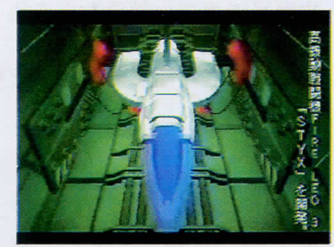
6年前及7年前的人氣作品今天在SATURN復活

如果這裡有5年玩遊戲機經驗的讀者來説，相信這個遊戲應該耳熟能詳了吧。但對於一些最近才買次世代遊戲機的讀者，這個「古老」人氣遊戲可能會比較陌生一些。故此在這裡簡單地介紹一下。之後為此2個遊戲作攻略。









◆開場的精美CG

THUNDER FORCE II MD

於一九八九年六月十五日發售，是移植自電腦的同名射擊遊戲，其特色為在GAME中分開2款個版面，分別為俯視8方向卷軸及橫向強制卷軸。8大向卷軸要在最短時間內找尋到敵人在地上設置的基地，並將它破壞。每一個8方向卷軸版均有4個敵人的基地，當玩者將其破壞後，你的附近定有1至2架帶著武器的藍色浮游物體駛進，將它擊毀後，便會有特別武器或特別道具給玩者。還有，當玩者如果在沒有失誤的情況下過版，那麼，在下一次8方向卷軸版面的時候，便可使用上次拿到武器；橫向強制卷軸則是要在開始版面至打敗BOSS前盡量催毀敵人。每一個版面最少有1個中BOSS及1個大BOSS，只要將大BOSS打敗後，便可順利過版。在橫向卷軸版面的一些固定位置會出現一些移動較慢的紅色機體，共要將其擊毀，就會有特別武器等出現。

THUNDER FORCE III

受前作的人氣影響，終於在一九九零年六月十五日推出其系列的第三集。今集與上集的最大分別是刪除了8方向卷軸的版面，但在強制卷軸版面中加了上、下、逆向及斜向的版面，而背景畫面的質素更大大加強。還有，今集加上機體可變速功能及玩者可選擇由何版開始遊玩也是一大的嘗試。基本上與上集的橫向強制卷軸版面的操作方法及規則是一樣的。

SATURN版與MEGA DRIVE版的分別。

今次次世代版與舊世代版本最大的分別便是在CONFIGURATION MODE裡加了一項名為KIDS MODE的東西，究竟這個是什麼呢？對於自以為射擊遊戲高手的讀者，大可不用理會；但對於一些射擊遊戲的初哥初姐來説，這是一個「極度好用」的功能，故此就藉此機會簡單地介紹此功能的效果吧！

每當剛開始時，玩者的機體只有非常簡單的裝備，那當然玩起來非常辛苦的，啊！不小心的失誤一隻了。不用擔心，接著第二隻機出來時，開了KIDS MODE的時候，會有以下的效果：

THUNDER FORCE II MD

1. BOSS等敵人的耐久力會下降
2. 失誤後，使用中的武器不會失掉
3. 新的機體會裝上一定時間的無敵及衛星

THUNDER FORCE III

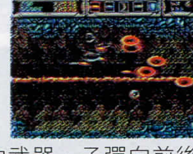
1. BOSS等敵人的耐久力會下降
2. 失誤後，使用中的武器不會失掉
3. 新的機體會裝上可用一次皂防護罩(緊記！這個防護罩並非無敵)及衛星

重點攻略——THUNDER FORCE III

首先是介紹一下此遊戲的版面，全部共有8版，每版均有各自的特色及難易度。接著是介紹一下各種的武器：

1. TWIN SHOT

初期已裝備好的武器，向前方發射的子彈（破壞力4）





2. BACK FIRE

亦是初期已裝備好的武器，子彈向前後發射（破壞力4）

3. SEVER

TWIN SHOT的強化版，威力大，對BOSS是極好的武器（破壞力16）



4. LANCER



BACK FIRE的強化版，對於在後方有大群敵人及對付由後方進來且耐久力高的敵人最為有效 (破壞力6)

5. WAVE

因為是音波武器，所以可以貫穿牆，並且打倒設置於牆後的敵人 (破壞力4)



6. FIRE



會上下發射彈，而那些飛彈更可以沿牆壁及地下飛行，並將敵人催毀 (破壞力12)

7. HUNTER

能夠追著敵人並將其擊落，又能穿過牆壁，對突然有四方八面出場的敵人的時候，最為有效 (破壞力4)

特殊武器介紹：

1. SHIELD

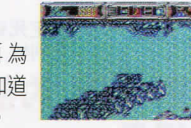


顧名意義就是防護罩，但記著，它只能抵住敵人3次的攻擊。

2. CLAW

圍繞著自機旋轉的衛星，並且擁有攻擊能力。

3. 1 UP



不用再為大家介紹也知道是什麼的了。

接著是開始遊戲，在正式遊玩之前，首先有5個版面可供選擇，筆者就選先玩第3版SHIREN，為何呢？因為在這五版中，只有2、3及4版有SHIELD可以拿，而2及3版則較為易玩，故此便由第3版玩起，再順時針玩到第2版，最後則跳到第6至第8版。

第3版 表面很美麗但內裡充滿殺機的行星——SEIREN

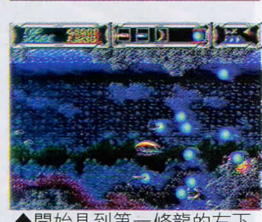
在這一版，基本上不是太難 ，但是還有很多地方需要注意的，接著就由筆者順著遊戲流程並以簡單的圖文並茂介紹。

中BOSS中型高速潛水艦MINDOROOMISU

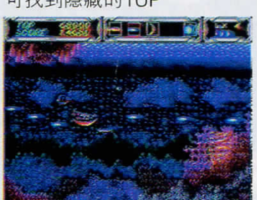
起初它會以高速衝向玩者，但不用怕，只須將自機駛向畫面最左方便可了，之後它會放出一些泡泡，但你可以擊倒的。接著便是攻擊它的好時機，它的弱點就是中間，但是在你攻擊的同時，它也會放出WAVE波來反擊，如果在這時不能擊倒它的話那便大件事了。因為它會放出高速LASER來攻擊的。



◆引爆2個水雷陣後，便可找到隱藏的1UP



◆開始見到第一條龍的右下方有隱藏CLAW



◆有氣泡的地方要小心會浮起自機

大BOSS大型潛水艇KING FISH

◆掌握可駛進的空隙

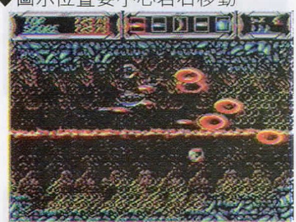
第4版 空洞行星——HANIDES

這一版，難度基本上不是十分難，但需要注意突然隆記的石山及高速卷軸。



◆圖示位置要小心岩石移動





◆這裡會一口氣出現2個道具



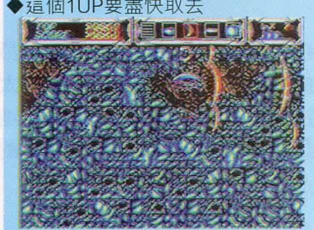
◆不要貪下面的道具



◆逆行卷軸用LANCER對付後方的敵人



◆這個1UP要盡快取去



◆最有用的寶物



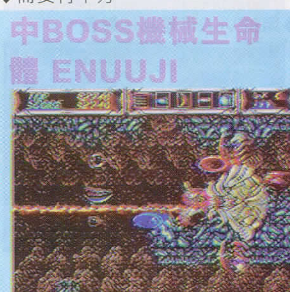


◆這裡停火會有著數



◆需要行下方

中BOSS機械生命體 ENUUJI



◆弱點為中間的2隻眼

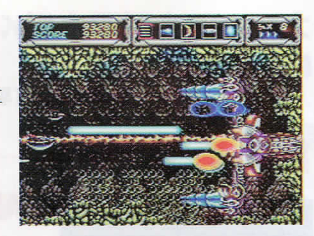


◆不預先行前的話便有麻煩



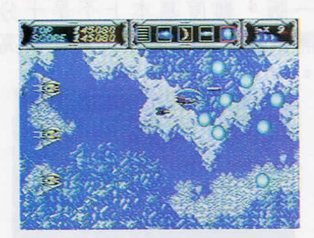
◆這個道具一定要拿

大BOSS G.LOBSTAR

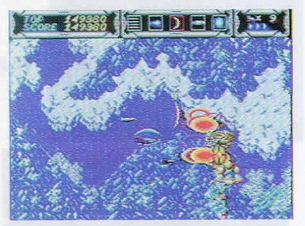


◆用SEVER定死一個位置便可易擊倒

第5版 寒冷冰封的行星——ELLIS



◆小心後方的敵人



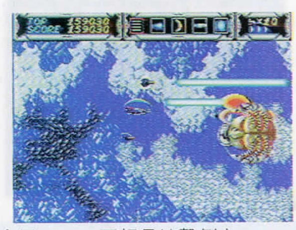
◆令人嚇一跳的大蟲

這一版，有特別的斜向及向上卷軸。而最要注意的地方是突然出現的冰柱及由冰山裡伸出的冰柱。



◆掌握冰柱之間的空隙

中BOSS BARUHAMURA



◆用SEVER可輕易地擊倒它



◆HUNTER在此情況最為好用



◆角落有隱藏的HUNTER



◆小心後方！

大BOSS MOBZLE-FORT

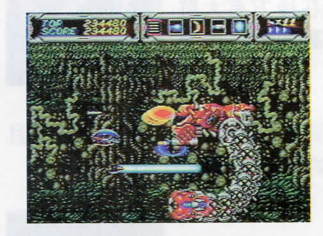
◆此BOSS的弱點在中間

第1版 原始森林的綠色行星——HYDRA



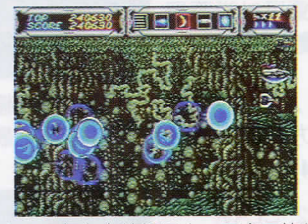
這一版，苛以說是眾多版中最容易的一版，版面裡的地形沒有太多要注意皂地方，反而要注意的地方則是一些卑鄙無恥，下流賤格的敵人。

中BOSS MUUTON





◆一口氣在中線衝過去，不會死掉的



◆一口氣在中線衝過去，不會死掉的

◆這個CLAW要盡快打出來

大BOSS生物武器大恐龍GAAGOIRU



◆定死這個位置便可容易擊到牠

第2版 灼熱的火山行星——GORGON

這一版是五版中最考技術及使用武器技巧的一版，如果運用不當，可能隨時會GAME OVER



◆不要飛得高過畫面上的中線



◆不要貪心，以免失誤



◆這個SHIELD拿不到便大鑊

中BOSS DAKUFU



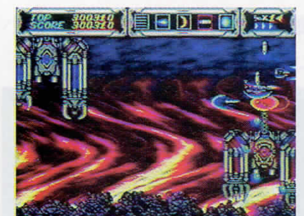
◆走在畫面最左端的話便死路一條

◆當火球跌下去後便要立即取

◆考技術的一關



大BOSS TWIN VULCAN



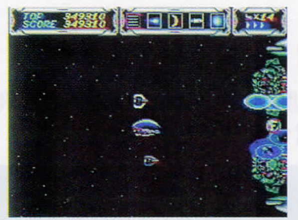
◆右邊的那一隻用FIRE對付就掂



◆左邊的用WAVE或SEVER

第6版 巨大戰艦——CERBERUS

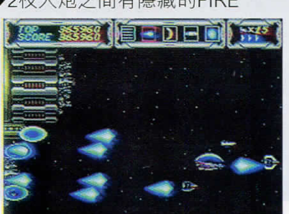
這一版，雖然沒有太多的敵人，也可輕輕鬆鬆的過版，但也有一些危機不可不提的。



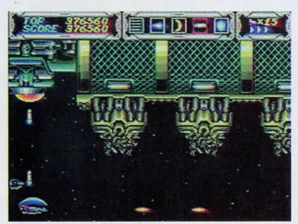
◆2枝大炮之間有隱藏的FIRE



◆向後發彈會發現隱藏HUNTER



◆不要走失這個CLAW



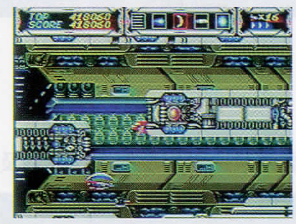
◆這個飛機發射口最好用FIRE破壞

大BOSS CERBERUS的核心部份

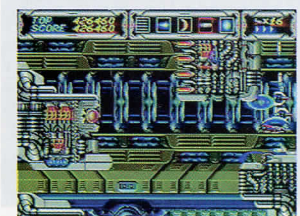
◆對準這個位置用SEVER，不用3秒便可過版

第7版 超出想像的要塞——ORN帝國主星要塞內部

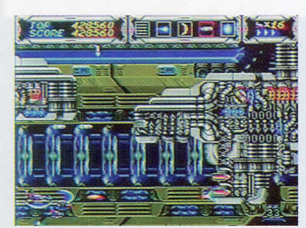
這一版，由於是接近尾盤戰，故此敵人的數量及攻擊均非常激烈，還有今版的卷軸有斜上及斜下，且通道狹窄，如果玩者一不小心，便會前功盡廢了。



◆停火有著數



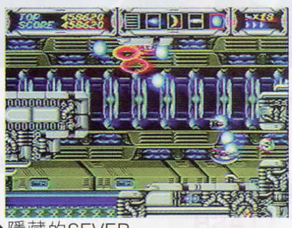
◆容易取去的CLAW



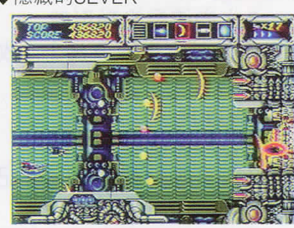
◆不要走失的1UP

◆小心突然衝進畫面的人

◆走在最右方會最安全



◆隱藏的SEVER



◆先打下面會較安全

中BOSS GUN NAAGA

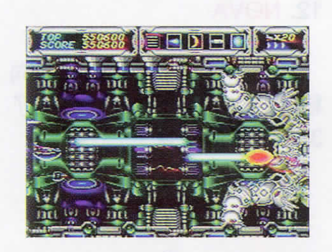
◆這些麻煩障害物可於打敗中BOSS後才打去

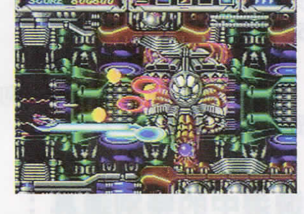
大BOSS OFF RAKKV

◆要速戰速決

第8版 終盤戰——ORN帝國主星軸心

大BOSS CHA OS













以上就是THUNDER FORCE III的重要點攻略至於能否看到壯觀及非常令人感動的ENDING的話，就視乎你的技術了。

重點攻略——THUNDER FORCE II MD



此集全部共有9個STAGE，而STAGE 1．3．5．7及9為俯視8方向卷軸，STAGE 2．4．6及8為橫向強制卷軸兩部份。接著又是介紹一下各武器的特性。

遊戲中可使用的武器：

1. TWIN SHOT (初期已有的裝備)

8方向俯視卷軸形態：

向前方發射2枚子彈再加上1枚對地用炸彈。

橫向強制卷軸形態：

向前發射2枚子彈。

2. BACK FIRE (初期已有的裝備)

8方向俯視卷軸形態：

向前方及後方各發射1枚子彈，只加上1枚對地用炸彈。

橫向強制卷軸形態：

向前方及方各發射1枚子彈。

3. LASER

8方向俯視卷軸形態：

向前方發射鐳射光再加上1枚對地炸彈，此為TWIN SHOT的強化 版。

橫向強制卷軸形態：

向前方發射2枝鐳射光，此為TWIN SHOT的強化版。

4. WIDE SHOT

8方向俯視卷軸形態：

向前方發射3 WAY形式的子彈及向後方發射1枚子彈，另加上1枚對地用炸彈，此為BACK FIRE的強化版。

5. FIVE WAVE

8方向俯視卷軸形態：

1枚對地用炸彈再加上向橫擴散的5枚子彈。

6. DESTORY

8方向俯視卷軸形態：

1枚子彈另加上3枚對地用炸彈。

7. CLASH

8方向俯視卷軸形態：

回轉前方子彈再加上1枚對地用炸彈。

8. HUNTER

8方向俯視卷軸形態：

3枚自動追蹤子彈，但記著此武器不能作對地之用。

橫向強制卷軸形態：

3枚自動追蹤子彈、

9. MEGA FLASH

橫向強制卷軸形態：

向前方發射3 WAY形式及向後方發射2 WAY形式的子彈，此為BACK FIRE的強化版。

10. WAVE SHOT

橫向強制卷軸形態：

向前發射1枚子彈再上2枚以波浪式前進的子彈。

11. SIDE BLASTER

橫向強制卷軸形態：

向前方發射1枚子彈及向上下發射子彈。

12. NOVA

橫向強制卷軸形態：

向前方發射1枚子彈及向移動方向的反方向發射了3WAY式的子彈。

遊遊中的特別道具：

1. CLAW

圍繞著自機飛行的衛星，最多可裝備2個。

2. BREAKER

張開防護罩，在一定時間內為無敵。

3. ROLL

CLAW的圍繞速度在一定時間內變得很快。

4. 1 UP

不需用太多的文字解釋也明白的。

好了，廢話少說，現在開始說明各版的攻略。

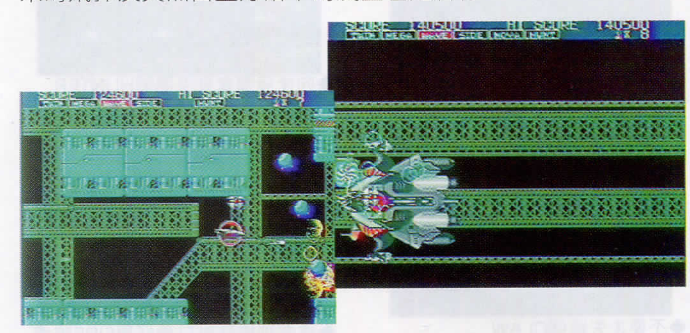
第1版——四方城

這一版由於是首次的8方向卷軸版，所以不會太難，但要小心格內的牆壁，一不留神便會撞上去的。



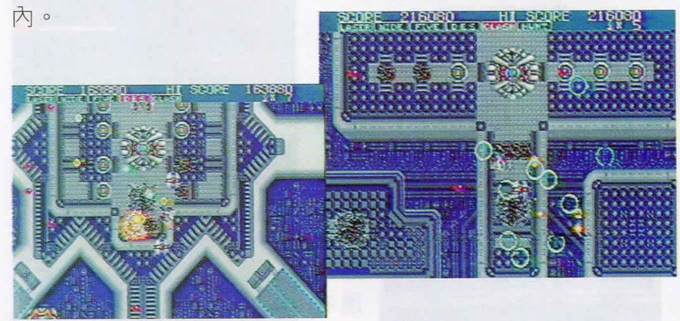
第2版——秘密要塞

這一版是首次的橫向卷軸，難度不高，但要注意的是大群飛來的飛彈及突然由上方落下的淺藍色炮台仔。



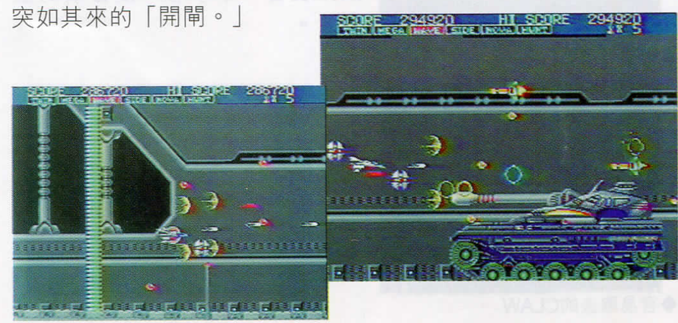
第3版——未來都市上空

這一版的難度也算過得去，但是唯一最麻煩的是要耐心地找尋那些並不顯眼的敵人基地，還有要小心一頭裁進一些高樓大廈內。



第4版——高速道路

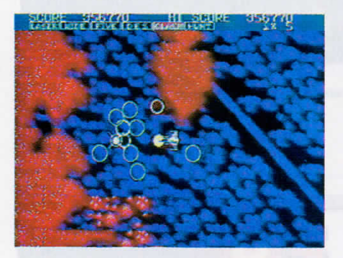
這一版難度也不算太高，但需要注意途中出現的高速卷軸及突如其來的「開閘。」

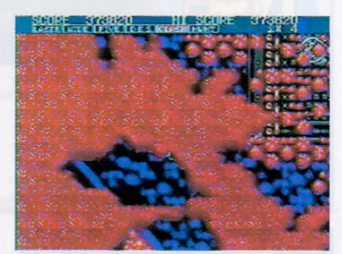


第5版——灼熱的火山基地內



這一版，我想最少要失誤一隻才可過關，因為這裡通道窄，而且地形又十分混亂，再加上要打倒第四個基地就必定要失誤一隻才可，否則，無論怎樣玩也不可能過這版的。

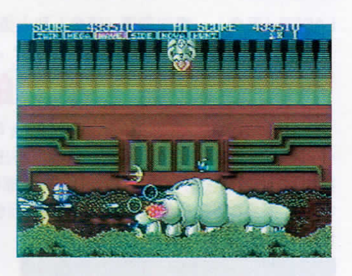




第6版——穩藏殺機的廢棄要塞

這一版，在空中出現的敵人比較少，但是要注意的是突然在地下伸出來的地下蟲蟲、移動的陣害物、時開時關的閘及放置在上方的鐳射炮台。





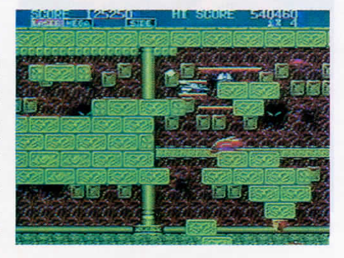
第7版——迷宮城式的古代遺跡

這一版，正如標題所說的，版面類似迷宮的模樣，因此要小心，不要駛進「死巷」裡啊！還有，這版的石牆的顏色與地面的顏色非常相似，因此要留心不要碰上石牆啊！





第8版——古代遺跡內部

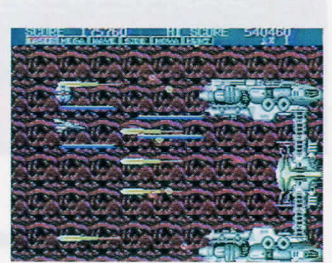


這一版是最後使用強制橫向卷軸的一版，故此，敵人的攻擊也隨之而激烈，而且，這版的通道非常之狹窄，還有很多的一粒粒的煩礙物，故此如果不小心行事的話，會在此地身亡。最後要提多兩點，在這版的中段位置有特別的技巧需要緊記：當開始高速卷軸時，第一個分歧點一定要行下面，而以後的分歧點則全部行上面，這樣便可輕輕鬆鬆地過了這個版面。





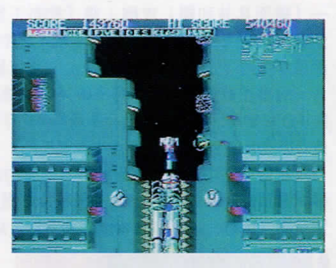




LAST STAGE 第9版——敵方大型戰艦

這版，需要催毀敵方的大型戰艦，但在開始前，先向玩者說明一些技巧：圍在戰艦旁的所有炮台均可以用普通子彈擊毀的，而那些中炮台（即以往的基地，共4台）及最大的鐳射炮台（只有一台，設置於戰艦的中央，即最後BOSS，催毀它便可「爆機」）也可用普通子彈擊毀，而最大鐳射炮台則需要駛至戰艦的最上方，之後有一條由闊至窄的通道，駛至某一段路時，便可見到最後的大BOSS。





至於玩者能否看到感人的ENDING，就要看各玩者的功力了。

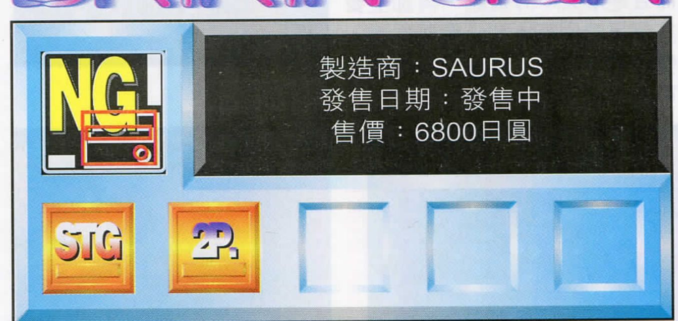






超鐵 BRIKIN'GER

文：赤目黑龍



故事背景

故事發生的年代是1920年，世界正處於極危險的境地之中，而發生的地點是在黑海沿岸的一獨立小國「初布王國」之中，那裏本來是個非常美麗的地方，那裏的有着溫暖的氣候，又有肥沃的田地，那裏的人民皆以種植為生，而且過着非常美滿的生活，由於在這個小國之中的人民衣食無憂，所以每個人面上也掛着燦爛的笑容。在他們的心目中，根本不知道怎樣去傷害其他人，而且他們亦永有必要要知道呢！

不過好景不常，在「初布王國」旁的一個名為「鐵面具共和國」的國家突然向「初布王國」發動侵略，由於「鐵面具共和國」的兵力強大，所以他們每一處也使那裏寸草不生，而「初布王國」亦不例外……

在「鐵面具共和國」的軍事力量之下，在「初布王國」之中的田野已再不復存在，這些田野已變成了「鐵面具共和國」的軍事工場和戰略基地，而人民的生活便更加苦不堪言，他們受到壓逼、受到敵國的凌辱；而另一方面土地又被嚴重的破壞，四處也是瓦礫、廢氣和污水，不過，在人民的心中仍然存在着以前的美麗森林、暖的空氣……

遊戲目的

《超鐵BRIKIN'GER》這遊戲的背景便是如上，所以遊戲便是主角要將敵人一一「鐵面具共和國」攻倒，將「初布王國」的人民解放過來，不過，要完成任務並非一件易事，因為在「初布王國」之中，四處也佈滿「鐵面具共和國」的軍隊，而且中更不乏一些巨型的機械人，所以戰鬥將會是非常的激烈。

玩者在遊戲之中可以選擇的只有遊戲的難度而已，分別有EASY、NORMAL、HARD和MVS，相信前三者也不用多介紹了，而最後的MVS便是「街機版」(其實這遊戲是有街機版的，只是在香港未出現過而已)，不過，其實和其他的選擇沒有多大的分別。

在遊戲之中玩者當然可以得到一定的POWER UP，而POWER UP的種類亦有多種，分別有一般的「P」，每三個可升一個LEVEL；另一種是機前「波波」的武器，分別有鑽（綠色）、鋸片（紫色）和鏈球（紅色）；其次便是戰機的基本武器，分別有





LASER（藍色）、導向飛彈（綠色）和火炎（紅色）；最後便是補充能源的「E」，以上便是玩者在遊戲之中可以取得的道具了。

不同的戰機・不同的攻擊力

在《超鐵BRIKIN'GER》之中，玩者可以選擇的戰機是有6種的，不過當只有一個人玩的時候是不會有6部戰機同時出現的，因為6部戰機是分別由1P及2P控制的，換而言之，1P可以選擇的3部戰機和2P所選擇的3部戰機是完全不一樣的，而且6部戰的性能也各有差異，而使用的武器亦不同，如要齊所有戰機的話便要花多一點的時間了。







序章A（上）　炎之鐵人

在這序章之中，玩者是可以選擇行上路或是下路的，這「A」便是上路了，在這條路中，玩者最先會遇上的敵人是地下的車輛和坦克車，小心！他們向上的炮火會將玩者擊中的。

在通過橋之後，地上的敵人已不會出現,取而代之的是空中的戰機，通常這些戰機是以三部為一小隊出現的，而在下面便是一片的火海……在途中玩者會遇上一部比較大型的戰機，那便是中BOSS了，玩者首先要將其尾部的炮位擊毀，這樣這戰機便易對付了。

最後便是這版的BOSS了，這是一列有五個車卡的列車，最難對付的是第二卡，玩者一定要留心由上方發射出來的炮火，記着！要留意在地上的「浮標」。

■要留在地上的車輛，因為會於出現彈。



■這個敵人不是真的，只要小心避開便行。



■這便是上、下路的分歧點。



■餘下的敵人多數是空中的戰機。



■這便是這版中的中BOSS。



■序章的BOSS。


■基本上這裏的敵人和（A）中的差不多。

序章 B（下）　炎之鐵人

這個序章 B 和（A）其實是差不多的，尤其是前段，不過在中段便會向下移動，進入下水道之中，在下水道之中，敵人仍然是以空中為主，不過，在水面上也會有一些小戰艇出現。不過，玩者不要少看這些「微不足道」的小敵人，因為他們在水上攻擊，玩者很易會「走眼」的。

在前進的路途之中，玩者遇上的敵人可以說是不多，而且攻擊力也不是非常的強，所以玩者不妨在這時間稍為休息一下，因為這版的BOSS是不易對付的，他是一部巨大的戰車，單看他的體積已知不易對付，不過，這亦不表示他是堅不可催，因為玩者可以使用「火」的武器，再加上近距離的「波波」武器，便可以完全的將戰車制服。


■這便是和（A）不同之處，向下行。


■這些有趣的戰艇只在這裏才會出現。


■當然少不了直升機的份兒。



■這便是BOSS了！


■這樣對付他便可以了。


■敵人是以空中的戰機為主。

AREA 2A　第二章　向月祈求

這版是在一個非常廣大的森林之上進行的，敵人主要是空中的敵人（戰機），所以玩者最好是使用LASER或導向飛彈，這樣便可以更有效地將空中的敵人消滅。而在戰機之中，有不少是先在玩者下方出現，再飛上來向玩者攻擊的，這點玩者一定要非常小心。

當玩者再次見到平地，敵人便會變成以陸空兩方面一同攻擊，不過，這也是敵人動新攻擊前的「熱身」而已，接着出現的便是中 BOSS，本來是只有一隻的，不過最後會出現三隻之多，不過，只要打中間那隻便一了百了。

再穿過一個樹林，便會遇上這版的BOSS，這 BOSS 的攻擊其實非常的「溫和」，不過，最難志付的是其「飛筒」攻擊，但是玩者其實只要站在兩個筒之間便可以輕易化解這招了。


■下方的戰機將會飛上來向玩者攻擊。


■小心敵人上下的夾擊。



■最先是打這隻……


■最後也是打這一隻。


■BOSS的攻擊最厲便是「飛筒」。


■敵人的戰機會從上下一同向玩者攻擊。

AREA 2B　沒有污濊的惡作劇

好一片藍色的海洋，這版的戰場便是在大海之中進行的了。在大海之上，玩者會遇上的敵人又是一大埋的戰機，不過，這地方好歹也是海洋，所以也會有一些 [[的戰船在海上出現的，不數目不多。

在穿過山洞之後，玩者便會進入一個地下水道之中，在那裏的敵人數目不算是太多，不過，當中一些水中出來的敵機往往會將者嚇倒，而且加上他們會於出LASER，所以玩者要多加提防。

到了地下水道的盡頭，玩者便會遇上這版之中的BOSS，他是一部「飛碟型」的機械他的攻擊主要是以「筒」射出來的炮火，其次便是利用筒來向玩者攻擊，不過這些攻擊心不算是其麼，最麻煩便是當他走到下方發射大量飛彈之時……之後，當敵剩下兩格能源之時，他便會破洞而出，在海上和玩者一決雌雄（不過他的能源會完全補充）。


■在地下水道的敵人並不太多。


■這些從水中「彈」上來的敵人最危險。


■這便是這版的BOSS。


■只在左下方（或右下方）便可避開所有飛彈。

■在海上再一決生死。

AREA 3A 第三章 銹色的掌權者

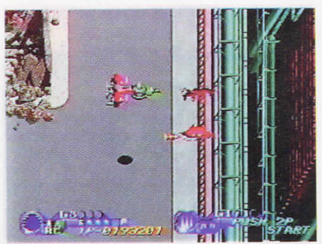
這次的戰場是一個已被攻擊至毀爛不堪的城市，在這裏的敵人可謂包羅萬有，在空中有戰機，有直升機；而在地上則有自走炮台和坦克車，不過，他們的攻擊力也不是那麼的大，最厲害的便那些離地的炮台，攻擊力驚人，而且有數個之多，一定要小心應付。

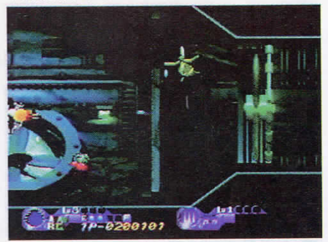
在擊毀面前的大閘之後，便可以入入地下通道，在地下通道之中敵人的數目依然是非常多的，不論是空中或是在地上也有非常多的敵人，而由地下通道一直向下行，玩者便會到達敵人的地下基地，在那裏有很多的「火柱」，些火柱是可以擊毀的，而且要快一些，否則便會被「燒中」。

而BOSS是藍色的機械人，玩者要小心他發射出來的多方向LASER，因為擴散範圍大，所以玩者要有太多的「多餘動作」，以免「行多錯多」。

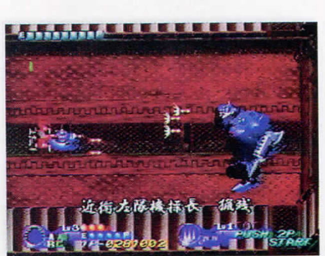

■遊戲的背景是一個廢墟，而敵人則先是戰機……


■下方的坦克不是問題，反而上方的炮台便要小心。


■要向前進便要將面前的大閘打破。


■眼前的大風扇是一定要打破的。


■火柱是要非常小心的。



■這個BOSS要注意的便是其LASER攻擊。

AREA 3B 第3章 利用懺悔之手……

這次的決戰場點是在砂漠的油田之上進行，而敵人的數目方面雖然不多，不過，由於是以地上的為主，所以是比較難處理的，因此玩者最好是使用導向飛彈作為武器。

已說了是以地上的敵人為主，所以又怎會少了炮台的份兒呢？對了，在玩者前面出現了非常多的炮台，當中有大有小，但是玩者可以放心，因為小的炮台是一擊即毀的。不過，當再進一步深入敵陣，敵人的戰力便會大大增強，除了有炮台之外，更會有一種頭部是尖錐的戰機，這種戰機的度高，破壞力強，如不能消滅的話便最好避開。

在消滅兩個炮台和一埋氣球爆彈之後，便可以進入地下基地，在經過一連串的戰鬥之後，玩者便會再上升，到達一處像是教堂的地方，在那裏的風琴會變成一個機械人，這便是BOSS了。他使用的武器非常簡單，只有手部的炮火；背部的飛彈和最厲害的「飛輪」，這種飛輪會先飛到玩者背後，然後再向玩者攻擊。


■這次的敵人和上一版的不同，是以地上為主。


■在堡壘之上有着不同的炮台。


■在堡壘之中更有坦克車。


■前面的戰機有着非常大的破壞力，早殺早着！


■這不知算不算是中BOSS，炮台兩個加氣球爆彈。



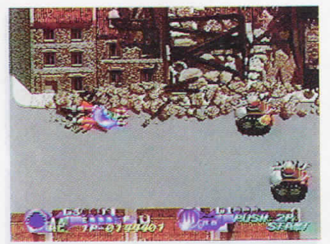
■這便是這版之中的BOSS了！

AREA 3C 第3章 惡意

這版的戰場是一個已變成廢墟的城市，在這裏，玩者所見的敵人大多是一些坦克和自走炮台，所以可以「慢慢打」，不過，之後出現的便是「大大座」的炮台，這地方事實上已成為了敵方的基地，所以在城中有着不少敵方的軍備，玩者會見到在地上有一些未起飛的直升機，玩者不用妄想可以擊毀他們，這是不可行的，要在他們起飛後才可以。

再向前進，玩者便會見到非常多的大炮台,而且有一些戰機會出現，紅色的比較易付，而藍色的則比較麻煩，因為先在地上出現，再升上來向玩者出攻擊，所以要特別小心。

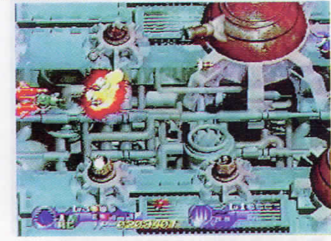
最後便會見到這版的BOSS，他是一部可以變成鑽地車的機械人，而其攻擊方法和在6B之中出現的一樣，不過，其攻擊可能比6B的更多變，其擴散彈加上LASER的確是非常厲害的「合成攻擊」。


■在這廢墟之中，陸上兵器的出現比較普遍。


■在地上未起飛的直升機是不能打倒的。


■不只炮台可以擊毀，就連上方的瞭望台也可以。


■紅色的是在空中出現的，不過，藍色的是先下後上的。


■這個地方甚麼也有，小心！


■這個BOSS的攻擊以擴散彈最難避開。


■小心！這些新戰機有極高防禦力，而且又有速度……

AREA 4A 第四章 絕對不會忘記

在這版之中玩者又回到一片翠綠的森林之上了，不過，不要只顧看風景，因為敵人就在面前，不過也不是太難應付的，然而接着的景象便是慘不忍睹的了，因為玩者會見到一片變成平地的森林，所有的樹木也不見了……

這片被毀滅的森林之上，敵人的數目是會越來越多的，而且攻擊的方法亦會比以;前的厲害得多，剛才出現過的「強硬」戰機會由後方向玩者進攻，玩者最好是飛到比較前的地方，而且使用導向飛彈作為武器，這樣便有較大的「生存希望」。

這版之中的BOSS是有三個不同的形態的，最初他會以「鴕鳥」的姿態出現，不過要小心他後方的火炎攻擊；之後又是這形態，不過攻擊來得更加多元化；接着便是鳥形態；最後便是「火鳥」形態。

■在「死去」的森林之上，敵人會從前後兩方向者進攻。


■這些戰機的LASER攻擊是不可忽視的。


■這些大型的變形戰機只是會放飛彈，不過仍要小心。


■BOSS的第一形態。


■BOSS的最終形態——「火鳥」？


■在藍色的海上，出現了藍色放LASER的戰機。

AREA 4B 第4章 充滿私慾的人們

這版又是在一望無際的海洋之上進行的，而且敵人亦不弱，一出場便是放LASER的戰機，小心！不過，當穿過山同之後，玩者見到的是完全不同的世界，由剛才的藍色一片變成紅色的山洞，而且會出現一些戰鬥直升機。

在紅色山洞之中最要注意的是中些從後面出現的直升機，通過了之後，玩者會經過一條向上的通道到達一條直巷，在那裏有着一些阻礙前進的「風扇」，而且在前後也會出現一些金色的爆彈，小心！爆了之後更會有藍色追縱彈放出！

之後玩者會再次向下移，回到地下道，在那裏玩者會遇上很多的空中敵人，如能通過的話，便會見到這版的BOSS大型戰車，這戰車的武器真是一看便知，車頭的炮台，正中央的旋轉炮台和中間紅色的是放出大型爆彈的飛射器。最佳的對付方法是利用「波波」的特殊攻擊來牽制戰車，這個可以說是唯一的方法。

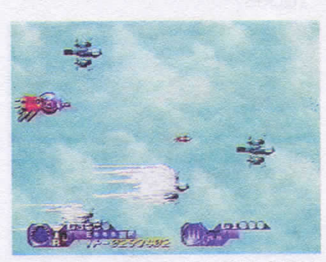

■一藍一紅，真是令人難以捉摸。


■從後而來的直升機，十分危險啊！


■向上一行便會遇上更多的敵人。


■再回到地下道，玩者四周也是「氣球爆彈」。


■這便是BOSS大型戰車。


■這些放LASER的藍色戰機是從雲層之中浮上來的。

AREA 4C 終章 赤紅雷光

這次的戰場是在廣大的藍天之中，看上去也是比較美麗的，不過，敵人的戰機是不會就此罷手的，所以玩者要小心前進。不過，在玩者面前出現的敵人也只是一些小型的戰機，所以不用太費神。

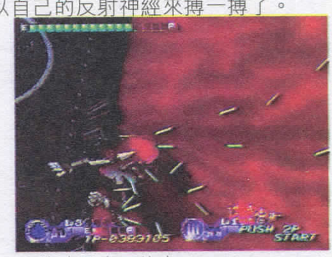
不過，天色突然變壞，而且更閃起了雷光，之後，玩者便要面對中部比較大型的戰機，這戰機的尾部會放LASER，除此之外，他的攻擊並不厲害。不過，這版的中BOSS竟是5B的BOSS，所以攻擊力非常強大，玩者能通過已算是大幸，而更不幸的是玩者要面對的大BOSS原來是在序章出現的「司令」。

這個司令的攻擊力非常全面，而且和其他版數之中的「他」一樣，是可以分身作戰的，所以玩者又要以自己的反射神經來搏一搏了。


■天色一變，玩者立遇上這比較大型的戰機。


■下面的是敵人嗎？


■這本來是5B之中的BOSS，現在只是中BOSS而已。


■他才是真正的大BOSS。


■WHAT A BAD ENDING。

AREA 5A 第五章 超鐵FIGHT！

這版的戰鬥是有點兒奇怪的，因為玩者最初是到任何敵人的，只是看到一個古怪的機械人經過，而且之後在序章之中出現過的敵方司令官相繼出現，可是戰鬥仍然未展開，反而，者被敵方司令官帶到一個奇怪的地方，來這是一個鬥獸場，而在玩者面前出現的是——敵方的司令官「上條」。

果然和以前的情況一樣的，這次出現的仍不是正體，不過這個幻影已是相當的難對付了，不過，在消滅他之後，這版之中的戰鬥仍未能完結，因為玩者在開始時看到的機械人終於也出現了，不過來「他」不是一部機體，而是兩部差不多的機械人。

玩者可能會有一個想法，便是先取其一，不過事實上是絕對不可行的，因為他們是不會「單一」死去的，所以玩者要在同一時間之內對付兩部差不多的機械人。由於兩部機械人是差不多的，所以連攻擊方法也是大同小異的，然而由於他們會「一前一後」的夾攻玩者，玩者最好便是站到場的正中央，這樣對玩者比較有利。



■這個機械人是……



■主角被帶到一個奇怪的地方。



■敵人竟又是這司令官，這次會否又是……



■怎麼又會有兩個的？



■這便是這版真正的BOSS。



■最後便會變成這形態，接着……

AREA 5B 第5章 在眼下的是……敵人

這是第一次玩者在這樣陰沉的環之中作戰的，不過，不要理那麼多了，因為在玩者面前便有一大堆敵人要對付，計有戰鬥直升機、放LASER的戰機等，所以是不易對付的。

不過，真正的敵人是在前面的地方，因為就如這版的副題之中便得十分清楚，「在眼下的是……敵人」會出現在玩者面前，果然，他是在「下層」出現的，所以玩者絕對不可以攻擊到他的，不過他卻可以向玩者發動攻擊，小心！

在烏雲密佈之後，當然會是下雨了，在「橫飛」的雨中，玩者要面寺的敵人是由後方出現的藍色戰機，其次便是「齒輪戰機」，這種戰機先在後出現，然後突然向前衝，殺玩者一個措手不及。

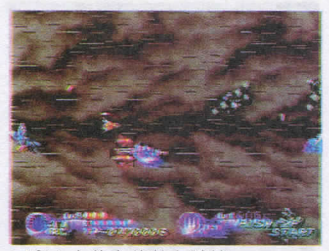
當滅了「中BOSS」之後，玩者便要面對這版的BOSS，他是一部「超巨大」的戰船，玩者要對付的是在其上的有炮台，只要將所有的炮台也消滅便算過了這版。



■在烏天黑地的天空中，當然是戰鬥機的天下。



■在前方的戰機便是「在下面的敵人」。



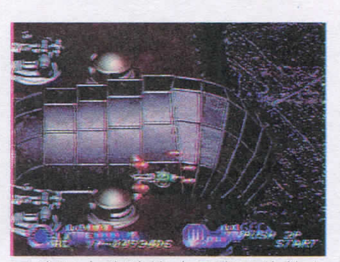
■留心在後方的藍色戰機。



■又是從後來襲的「齒輪戰機」。



■這是否就是在下方的戰機呢？



■這巨大的戰機才是真正的敵人（BOSS）。

AREA 5C 終章 絕對不會放棄！

在這版之中，玩者要對付的敵人可謂少之又少，因為除了要對付一些戰機之外，便是要打中BOSS和大BOSS了，不過玩者不要這麼快便感到高興，因為這中BOSS和BOSS是非常難打的。

首先是中BOSS，這是在芋版之中作為背景的巨大戰艦，這巨大戰艦是非常的巨大，他的武器佈滿整隻戰艦，由艦尾的一般飛彈發射器及炮台，到中間部份的自轉炮台及無數的直升機，以至在艦首的超級大炮，全部也是要用「時間」來拼搏的。

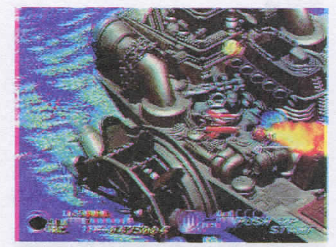
最後當然又是那司令出場的時候了，和其他版數一樣，他的攻擊方法也是一樣的，所以攻擊他的方法也是一模一樣的，這點是玩者唯一比較熟悉的，祝好運！



■又是這些可惡的「小蒼蠅」。



■由天上打到海面，這便是中BOSS巨型戰艦。



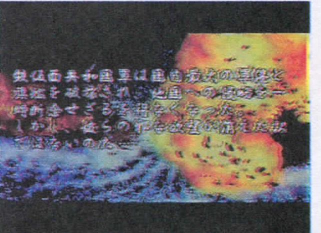
■在戰艦之中有着各種各樣的炮台和飛彈發射器。



■炮台和直升機夾擊玩者，危險呀！



■最後始終是要對付司令機。



■同樣是BAD ENDING。

AREA 6A　終章 鐵生者

玩者終於也矢到敵人的中心部份了，所以這裏的建築是非常的美麗，而且這裏的敵人也是比較多的，亦由於這裏是敵人是核心部份，所以防守是最強的，在這裏的敵人大多是空中的戰機，反而地上的敵人便少得可以。

這些敵人其實也是小角而已，因為在到達地面不久真正的敵人便會出現，那便是這版的中BOSS了！他的攻擊是十分全面的，由一般的火炮到LASER也齊備，可以說是非常難應付的敵人。

而在將這中BOSS打倒之後，玩者便會看到下打開了一個入口，這便是敵人下基地的入口。在這個地下基地之中，有着非常多的敵人，除了是數目多之外，種亦是多得不可勝數，在以前見過的也會再出現眼前。當玩者將中樞部份破壞之後，便要和司令決一高下了，這司令的攻擊力是在以前所有對手之上的，而且攻擊方法亦是最全面的，對付的方法……全靠大家的反射神經了。


■最初敵人是由上下兩方出來的戰機。


■在大廈之上是有着無數的大小炮台。


■到了接近地面時，敵人的攻擊仍然是以空中為主。


■敵方的中BOSS出現。


■最後也要和真正的司令一決雌雄！



■終於也將敵人的下基地消滅了！

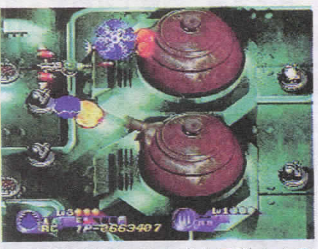
AREA 6B　終章 命運的女神啊！

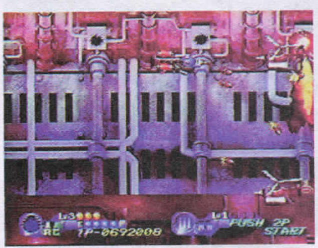
玩者終於也到達敵人的最中心部份，這個方是非常的美麗，不過，敵人是不會就此了事的，首先出現的是空中的戰鬥機，不過為數不多，所以不用太擔心，不過，隨之出現的炮台便比較麻煩了，除了大的之外也有一些是小的。

在前進的路途之中，玩者會遇上了非常多的阻礙，而最易令玩者受傷的便是上下的火炎，為了對付這些「東西」，玩者的戰機最好是使用導向飛彈了。除此之外，玩者亦要留心在前面的「巷」，因為玩者要在巷的正中心部份通過，否則便會被「夾死」。

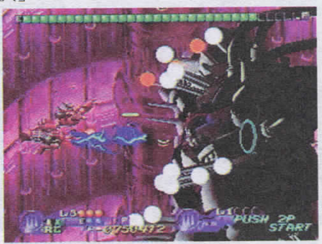
中BOSS是一部可以變成鑽地車的機械人，他的武器是小型的飛鑽和擴散彈，當他變成鑽地車之後，便會向玩者直衝攻擊。而最後的BOSS是一部非常巨大的機械人，他使用的武器由火炮至LASER也有，最佳的對付方法是作近身攻擊，拉遠只會令自己「死得更快」。

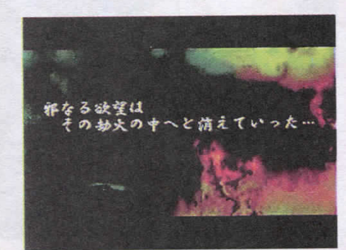

■身為一國之都，果然是非常的美麗。


■再深入前進，炮台成為了敵人主要的武器。


■在這裏的陷阱是在上下的火柱，必須要立刻消滅。


■這便是中BOSS，最後他會為鑽地車形態。


■最後的BOSS是敵方的最終兵器。



■這個仍然是GOOD ENDING。

AREA 6C　終章 虛空之星

這版的戰地點是敵人的首都，所以四周的樓宇也是非常美麗。不過，在美麗的背後便是一連串的危機，先是在地上的敵人——戰車和炮台，其次便是一同出現的直升機，幸而他們的數目不多，所以可以輕應付的。不過，在街上行走時始終要小心一些，因為地上四處也是炮台。

達大廈的盡頭，便有入口可以達大廈的中心部份，這裏原來是藏有一部「最終大陸破壞兵器」，其實這是一支巨型火箭，在最前方有一支超級大炮，玩者的目標便日是將他催毀，不過在途中玩者會受到「廢物」的阻礙，而且更會有變形戰機出現。

當消了那最終大陸破壞兵器之後,玩者看見一個人造衛星射了上太空，不要以為這次可以逃避和司令機械人一戰，錯了！玩者最後仍是以這機械人作為對手，同時，這機械人的攻擊方法和以前數隻仍是沒有任何的改變，所以亦是一句：「以前用甚麼方法，大可故技重拖。」


■在地上的炮台好像是第1次出場的。


■到達大廈的的上部，竟然是滿佈大炮台的！


■由這裏可以到達大廈的中心部份。


■想不到最後仍是要打這司令機械人……

■這便是這版的中BOSS最終大陸破壞兵器。



■這是其中的一個GOOD ENDING。



文：天草魔人 時貞

機種：街機
製造商：SEGA

FIG 2P.

在上一期已故指令魔人為大家介紹了六位角色，今期將會由余天草四郎 時貞暫時接手，希望能為各位解除玩此GAME的懊腦，早日爆機。

最近為了接手《VIRTUA FIGHTER 3》，到處找尋關於此GAME的資料，發現到的確很受歡迎（筆者按：特別係睇嘅人。），同埋價錢好貴，最貴見過有成十蚊一局，都見過九蚊、七蚊，但最便宜的六蚊一局都於旺角區見過，不過，這隻遊戲的價錢實在太貴，這的而且確是一個十分大的弊病，希望遲些會降一降價，等多些朋友可以玩下都好吖。OKAY！現在為大家介紹埋其他幾位人物的一些好招，另外在版邊的珍貴圖片是《VIRTUA FIGHTER 3》的宣傳片片斷，余有幸看過，的確十分精彩，所以決定供諸同好，請各位細心欣賞吧！<<注意：→代表輕拍，—代表緊拉>>

梅小路 葵——合氣柔術 國籍：日本

SEGA Aoi Virtua Fighter 3 © SEGA 1993,1996

在日本京都有一間古武術的名門道場，館主的長女名叫梅小路 葵，自幼便跟父親學習合氣柔術，而她的父親與結城 晶是十分要好的朋友，他們兩個常常互相研究和交流武術上的心得，在梅小路 葵的小時侯，有很多時都跟結城晶一同練習。到了今天，梅小路 葵受到父親的鼓厲，參加今次的「世界格鬥家大會」，梅小路 葵便踏上鍛鍊的旅程。

梅小路 葵（筆者按：ARES 話要求登出俗稱——花姨。）的特別之處，就是在於她的速度方面，可能是她的個子較小吧，所以無論速度或招式方面都十分之快，所以余建議使用此人物時最好使用快攻，不要令到對手有喘息的機會，還有一點是要活用E鍵，當看準敵出招時，立即按E鍵，然後採取一個快攻，對手一定防不勝防；不過，她的攻擊似乎比較弱，但其實是可以利用速度來搭夠的，所以問題不大。



招式強硬推介









■二連突橫肘→綾手取（自創技）PPP+G 難度高，而且要埋身。

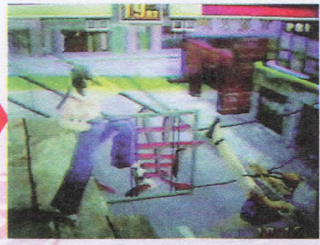


■連突絹車　PP—PP
此招式夠快，不妨多用。









■連突小太刀　PPPK　看準機會按E後，再使出此招的話收效很大。

鳴謝：太田娛樂有限公司



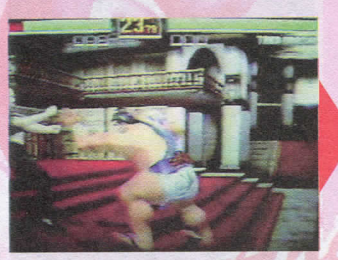
鷹嵐——相撲

國籍：日本

在他的童年已是一個百戰百勝的相撲高手，他的力氣比常人超出很多倍，不過有一次他與他的第子一同到美國，而且還在這裏與當地的人比試，雖然他得到勝利，但他突然覺得自己的力量尚未足夠。由於家人催促，他很快便回到日本，但當他回到家中時，收到了一封「世界格鬥家大會」的招待狀，於是便決定再試一試自己的實力，並且與其他高手比試一下。

鷹嵐的動作雖然慢和笨拙，不過他的每一下攻擊都可見一班，而他的招式攻擊判定強，投技又多又實用，所以他是一個可用性極高的新人物，不過一定要多些實戰才可發揮出極大的效力。

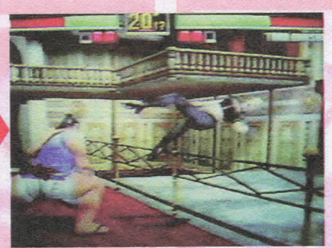
招式強硬推介



■突張諸手　PPPPP→P
這招雖然比突張更強，但要熟集最後的一下。







■四股蹴　←K
此招攻擊判定超強，不妨多用，而且可當作追打，正！



■合掌捻　←↙↓↘→P+G
這一式是鷹嵐的最強投技，差不多可以扣一半能源。









■摑投　↘P+K+G
當對手蹲下時使用，於實戰時十分有用。





■諸差　←→P+G再按（內無雙P+G或二丁投←P+G或蛙掛↙P+G或呼戻↓P+G）
這一式是《VF》的投技新概念，突然衝前撻人，好一式賤招！





JACKY——截拳道

國藉：美國

在上一次「世界格鬥家大會」，JACKY 把 SARAH. 救出之後，他把SARAH安置於一處住所；相隔一年之後，JACKY打電話給 SARAH，他只是說了一句「我會參加第三界世界格鬥家大會」，於是便失蹤了。其實他參加今次大賽的主要原因是為了令 SARAH 回復記憶，並且想將控制 SARAH 的組織徹底瓦解，所以便為激戰之前作好準備。

JACKY 的動作屬於基本水準，但招式就相當不俗，一些連還攻擊十分有牽制的效果，若在速度方面雖然不及某一些角色，但若果好好地利用E鍵再配合一些威力強的招式，必定令到對手戰意全消，特別是 COMBO BACK KNUCKLE SPIN（PP←PK），十分湊

招式強硬推介







■BEAT AND KNUCKLE SPIN　P+KPK
看準在某些地形，最後的兩下是可以追打的。





■SOMERSAULT KICK　↖K
若利用此招作一個突襲會很有用。





■LIGHTNING KICK　↓P+KKKKK
此招式十分快，牽制力強。



■JUMP攻擊　↑K
雖然是普通的攻擊，但是十分有效。











SARAH——截拳道

國藉：美國

「世界格鬥家大會」結束後，被她的兄長救出後，重新開始了她的生活。有一天，她收到了「第三回世界格鬥家大會」的招待狀，內裏有出現她的名字，於是乎，SARAH 為了回復記憶，決定參加今屆的「世界格鬥家大賽」。

SARAH 的速度十分不錯，而且招式也很快，十分適合初學者使用，雖然她的招式與 JACKY 十分相似，但其實是各有所長，特別是招式方面，所以若在JACKY和SARAH中二擇其一的話，便跟據着自己的攻擊方式去選擇吧！另外，若能善用 MOONSAULT（↗P）再配合投技的話，必定會令到她的水準大大增強。

招式強硬推介





■（自創技）PPP↓KK
雖然不連續，但絕對有效。





■FULL SPIN・DIVE ↑或↗K
和JACKY的SOMERSAULT KICK很相似，作為突襲使用。



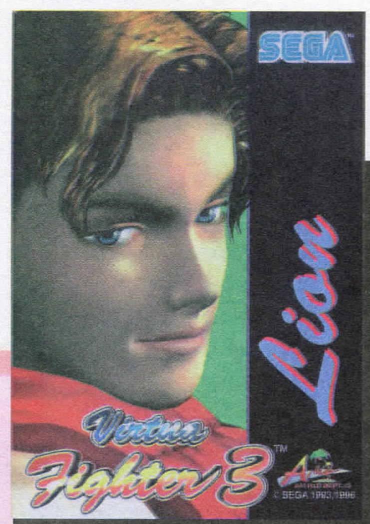


■DOUBLE STEPNEY →K↘K
出了一腳後再出一腳，令人防不勝防。



■MIRAGE KICK ↘KKK
連環地擊出三腳，不過最好配合E鍵使出。





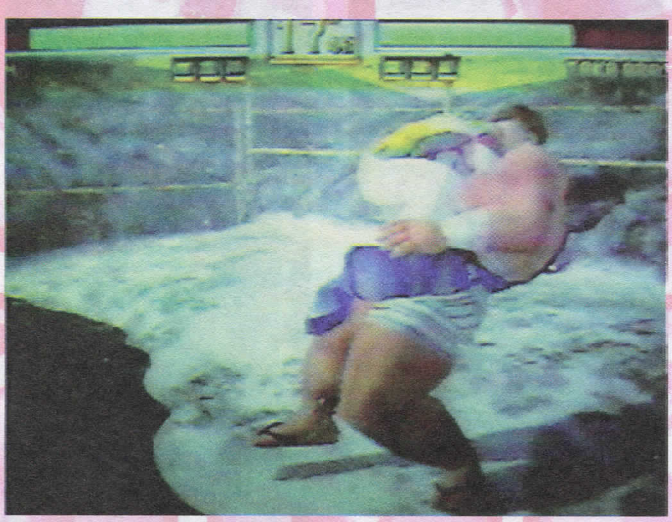
LION——螳螂拳

國藉：法國

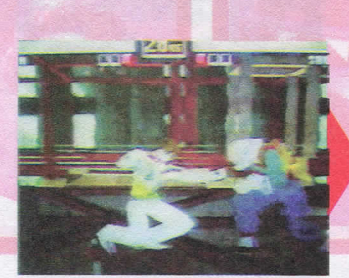
在第二次的「世界格鬥家大會」中輸了給影丸，之後他完全喪失了戰意，但他亦能夠提起他的鬥志，回歸祖國，雖然他不斷受到父親的責備，但他亦不斷地鍛練自己，令到他的父親亦十分欣慰。事隔一年，他收到了「第三屆世界格鬥家大會」的招待狀，雖然他的父親在最初是反對的，但由於LION的熱誠深深地打動了他，所以最終亦得到父親的批準，參加今次的比賽。

LION哥仔雖然移動速度快，但招式方面只屬普通，出這招快，出那招慢，所以余認為他是一個要經過「琢磨」的人，若想要使用得出色，必須要慢慢的發掘出他的優點，否則失敗就只會屬於你。

招式強硬推介



■轉身雙勾手　→↘↓↙←P+G
這是一式既華麗又強的投技，不過要注意的是越埋身使出越好。





■轉身螳螂連腳 ←PPK
是一式頗霸道的招式。

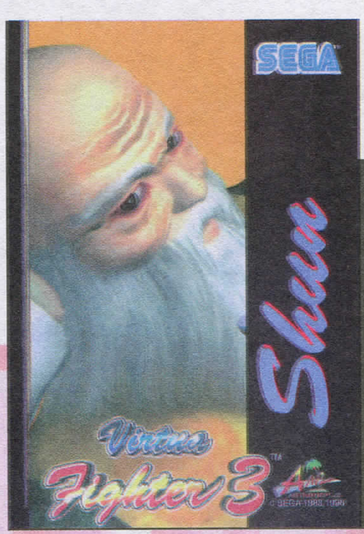








■騰擊連捶→掃腿（自創技）
↙PP+KK
雖然都不是連續技，但相當好用。



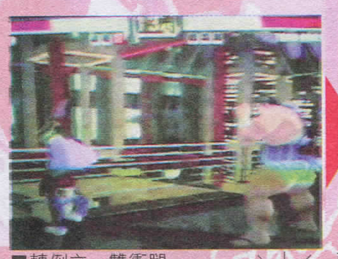
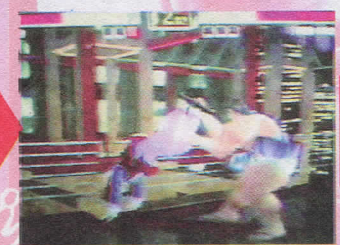
舜帝——醉拳

國藉：中國

在第二次的「世界武鬥大會」中，他見到一個失蹤了很久的愛徒，大會結束後，他不斷的尋找也找不到那位愛徒的縱影，於是舜帝命座下弟子到處找他，不過還是無功而回。一年後，舜帝收到「第三屆世界格鬥大會」的招待狀，而當中主辨者名字的旁邊，有着他愛徒的名字，為了找尋真相及找出他的愛徒究竟與組織有何關係，於是便決定參賽。

舜帝（筆者按：俗稱壽星公）的招式雖然華麗，但實在係「無招用」，招式似慢唔慢，話快又好似唔多夠快，如果你係都要用佢嘅話，

招式強硬推介

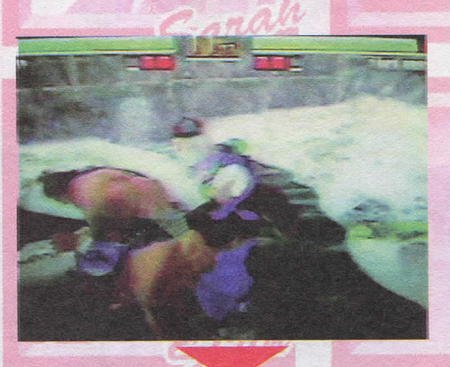




■轉倒立→雙衝腿　→↘↓↙←再K+G
先用倒立，再使出很快的腿技向前踢。





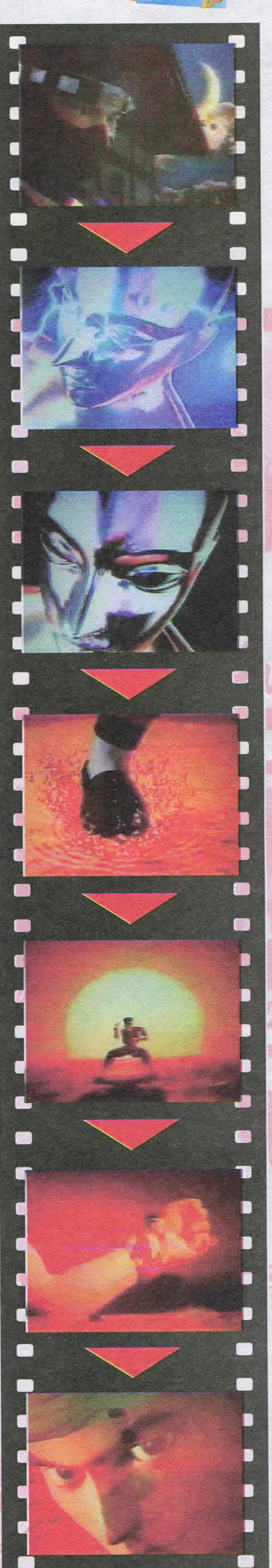
■何仙姑　→P→P→PK
老伯成個姣婆咁出呢招，若不是濫用的話便很有用。



■轉身繰胯→漢鍾離　↘P+G再P+G
呢招好似曹國舅——河邊洗手的招式十分好用。





BY：ZAC
鳴謝：XICO、星、龍、指令魔人協力
版頭 ILLUSTRATION：仲係 ZAC



製造商: SNK







鳴謝: COMPUTER PLAZA

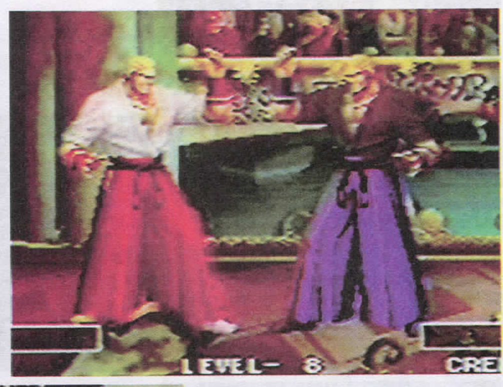


反！反！反！慘！慘！慘！

反技大圖鑑（第一回）



傑斯大人編



以下圖片均是傑斯觸身投上段成功反了對手必殺之珍貴圖片：



毒咬

荒咬

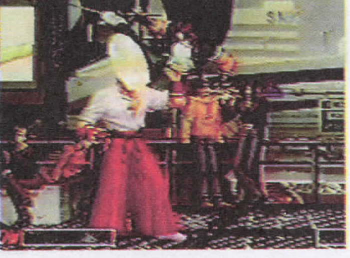


焚鬼炎

七十五式改



R.E.D. KICK



琴月•陽

居合蹴

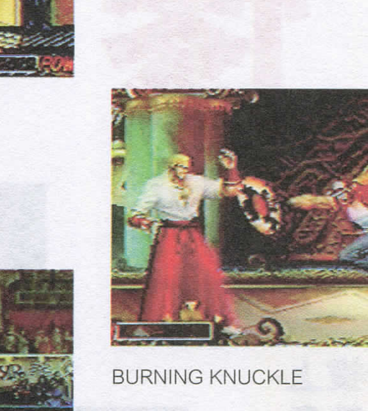


SUPER 閃電腳



出雲投

超大外割



CRACK SHOT

RISING TACKLE



POWER DUNK



POWER DUNK （近身）

斬影拳



BURNING KNUCKLE

空破彈（近身）

空破彈



昇龍彈

昇龍彈（近身）



爆烈拳

超烈破彈



SLASH KICK

TIGER KICK



虎砲（近身）

黃金之腳跟



飛燕疾風腳

虎砲



飛燕旋風腳

龍虎亂舞



龍牙（近身）

飛燕龍神腳





百合超回轉踢

龍虎亂舞





百合超拳

百合超回轉踢（近身）





DOUBLE百合超上勾拳

百合超上勾拳





雷煌拳

百烈掌打移動投



飛燕鳳凰腳

X—CALIBER

急降下爆彈拳（近身）

急降下爆彈拳

GATLING ATTACK（第一HIT）

GATLING ATTACK（第二HIT）

SUPER VULCAN PUNCH

騎馬VULCAN PUNCH

MOON SLASHER

V SLASHER

急降下爆彈拳（空中出）

RALF KICK

GATLING ATTACK（第三HIT）

VULCAN PUNCH

VULCAN PUNCH

PHOENIX ARROW

龍爪擊

PSYCHO SWORD

龍連牙 • 天龍

龍連牙 • 地龍

神龍天舞腳（近身／神龍淒煌裂腳共通）

龍顎碎

神龍天舞腳（神龍淒煌裂腳共通）

MAX神龍天舞腳（近身／神龍淒煌裂腳共通）

柳燐蓬萊

柳燐蓬萊（近身）

蝶襲鮭魚

回轉的空突拳

飛翔日輪斬（近身）

龍蛇反踢

邪影拳

飛翔日輪斬

KAISER KICK（近身）

KAISER KICK

KAISER DUAL SOBAT（第一HIT）

LEG TOMAHAWK

KALIFONIA ROMANCE（近身）

KAISER DUAL SOBAT（第二HIT）

CROSS DIVING

KALIFONA ROMANCE

SPINNING LANCER

SPINNING LANCER（近身）

飛翔腳

CRAZY DRUM JAM

飛燕斬（近身）

半月斬

流星落（第二HIT）

飛燕斬

空砂塵

空砂塵（近身）

空中鳳凰腳

鳳凰腳

鐵球飛燕斬

鐵球飛燕斬（近身）

鐵球粉碎擊

鐵球粉碎擊(近身)

龍卷疾風斬

鐵球大暴走

旋風飛猿突刺

疾走飛翔斬

飛翔腳

飛翔空裂斬

白山桃

白山桃(近身)

飛鼠之舞

必殺忍蜂

飛翔龍炎陣

飛翔龍炎陣（近身）

超必殺忍蜂

重龍炎舞

SUPRISE ROSE（近身）

MAX超必殺忍蜂

TORNADO KICK

SUPRISE ROSE

MIRAGE KICK

TORNADO KICK（近身）

TRAP SHOT（近身）

TRAP SHOT

ILLUSION DANCE（近身）

ILLUSION DANCE

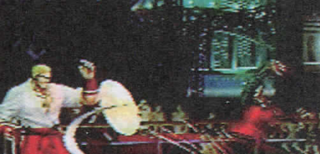

琴月•陰
焚鬼炎

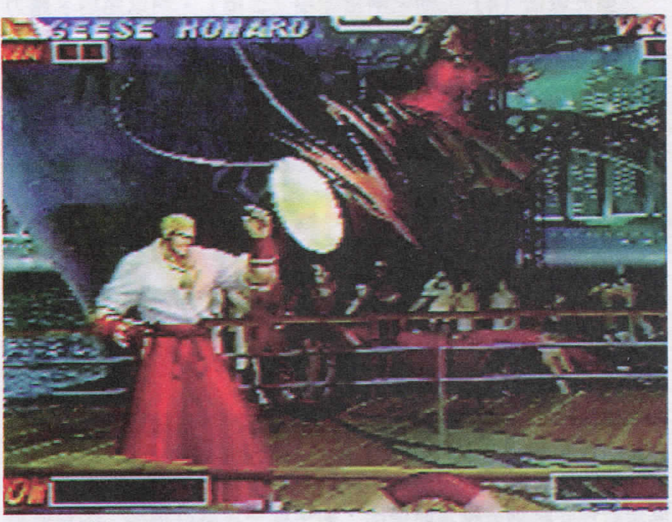

葵花（第三HIT）
葵花（第一HIT）


DEATH DOWNER（第一段）
DESPAIR


HEAVEN'S GATE
DECEASER


OUTRAGE
DA CIDE





RAVE FEST

觸身投之偉大

經過初步測試，傑斯大人只用一招觸身投上段，便可反到27人，共71招必殺技及超必殺技（未計兩名「大佬」）；而他的觸身投中段，則為所有站立拳腳招而設（除了八神庵及TERRY外，所有人物的蹲下重腳皆不能用觸身投中段反鬼佢）。而且，傑斯觸身投上段的有效範圍甚大，好多時明明畫面上對手的攻擊未曾與傑斯大人所舉起的那隻手接觸，或對手的攻擊擊中傑斯的上半身，電腦都會判觸身投有效，都咪話唔惡。

至於對付觸身投這種反守為攻的可惡招式，只可跳過去不作攻擊，陰對方出觸身投及落空，又或只打下盤，最後方法，就是出反技反你唔到的必殺技……

至於下期，我們將續刊出「反技大圖鑑II」（暫名）敬請留意！！

速戰就是勝負的關鍵！BENIMARU NIKAIDO 對戰攻略

基本攻擊：

（1）前衝向對手→（a）雷刃拳
（b）真空片手駒
（c）居合蹴
（d）SUPER 閃電腳
（e）反動三段踢
（2）前衝向對手→後緊急迴避→（a）真空片手駒
（b）雷刃拳
（3）前衝向對手→前緊急迴避至對手背後→紅丸投
（4）跳前重腳踢頭→紅丸投／站立或蹲下輕腳→真空片手駒

分析：

若你衝向對手，如對手準備出招反擊，戰法（1）及（2）便會生效。戰法1（a）—（d）能夠在此時截擊對手；而戰法1（e）及戰法2（a）—（b）則會令對手的攻擊落空，再施以攻擊。

若你衝過去時對手只是死擋，那便能用戰法（3）的紅丸投電鬼佢了。

至於戰法（4），則是兩招連招（二擇），用以屈對手體力也好事。





■好使好用的連招

招式分析：

雷刃拳：在拳頭前方出現一個小電球。用以防空及屈對手體力也有不俗表現。若想陰人中招，就最好在對手掃腳時使出。

空中雷刃拳：在空中使出，紅丸一邊降落一邊出雷刃拳。好處是若你在跳過去搶攻時使出，對手幾乎只可以擋格；因為對手若想用對空技截擊此招，有90%以上是會雙雙中招的。缺點是出招較慢，要一跳起就出才好。

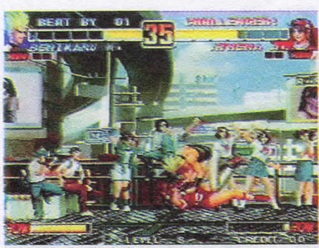
真空片手駒：下段攻擊，可在連串上段及中段攻擊後使出，令對手防不勝防。缺點是在收招時，若對手「放波又到尾」（如雅典娜、椎拳崇、不知火舞、八神庵，KING），在這時放一個快波，便能反擊。



■收招時的空隙較大

人物特點：

速度高，而且手長腳長，用作戰制敵十分理想。他的蹲下重腳算長，但站立重腳也會先行前少許才出腳，這很易讓對手判斷錯誤而中招。而他的超重擊，在空中的攻擊範圍較遠，至於站立超重擊，則是跳起轉身向斜上方踢一腳，既可防空，亦可避過對手的掃腳。另外，紅丸更擁有空中投，對空戰極為有利。



■他又有空中投





■他的站立重腳夠長，站立超重擊又可避過對手掃腳

SUPER 閃電腳：這是一招對空招，優點是攻擊範圍較遠，而且出招時是會將上身拗後，可先避過對手的攻擊才反擊。

居合蹴：站立，突然踢出一腳。攻擊範圍不算遠；但若在近身戰時突然使出，可攻其不備，屬突擊用必殺技。

■可靠的對空技

反動三段踢：先彈前一步，再踢出兩腳，最後以SUPER閃電腳收招。但出招較慢，若被擋格更會造成很大空隙，要小心使用。

紅丸段：好使好用的指令投。若出招時不夠近，便變了雷刃拳，將對手迫開。對手中招後是會倒在紅丸面前，最好出定一下重真空片手駒待對手起身硬擋，屈其體力。

雷光拳：共5—HIT。如對手全中就破壞力驚人，但此招收招奇慢，出招亦慢，好多時對手中了頭兩HITS彈開後有足夠時間跳過來反擊。較有較的使用法是先使出一兩下雷刃拳，待對手一反擊時便出雷光拳陰佢。



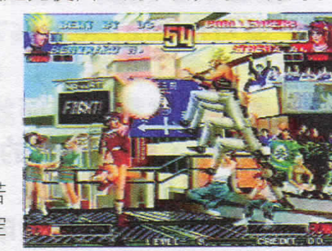


■先出雷刃拳，再用雷光拳陰佢

見招拆招！

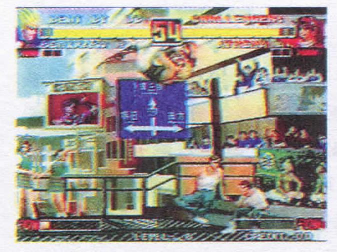
對昇系：

即如草薙京的焚鬼炎，ROBERT的龍牙等對空招。若跳過去時對手使出昇系的對空



■空中投對昇



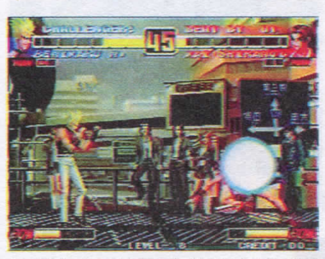


招，最有效的方法就是用空中超重擊轟他。要注意的是，要待對手昇離地才可轟其身體，因為昇系招式的特點，在未離地時是可格開對手的攻擊，或透過對手的攻擊，又或先避過對手的攻擊才出招。當然，亦可用空中投對付之。

對突進技：

如八神庵的琴月陰等突然衝前的必殺技。可用 SUPER 閃電腳截擊，又或在檔格後用紅丸投。





■有時，可以用紅丸投對付突進技

空中戰：

紅丸的空中超重擊攻擊範圍較長，故可在空中多使用空中超重擊。若你是遲跳的一方，可在一跳起時用輕腳截擊。另外，紅丸的空中投是空戰中強橫的攻擊。



■空中投對付空中必殺技

防守：

若對手使用空中必殺技，如 RALF 的急降下爆彈拳等在空中使用的必殺技，可用跳起超重擊或站立超重擊反擊，又或可選用 SUPER 閃電腳防空或用空中投來對付。

若對手跳過來攻擊，可在檔完後使用紅丸投，又或跳起用超重擊／空中投，亦可用站立超重擊／SUPER 閃電腳對空。

對遠程飛行道具：

即不知火舞、八神庵、WOLFGANG、雅典娜、椎拳崇、KING 這幾名「有波放，又到版尾」的幾名人物。遇著上述人物而對方又想放波牽制你的話，便只好跳過去搶攻，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER

人用的 WOLFGANG 好喜歡用上下段 BRITZ BALL 來牽制（屈？）對手，見紅時更會連放 KAISER WAVE 。要破這種戰法，就只有用速攻，並與之打埋身戰，使之失去放波的機會。這樣，他便很難再組織攻擊，只有死守／死擋（死擋就用紅丸投電佢！）。如此，你就能控制大局，廢其武功了。



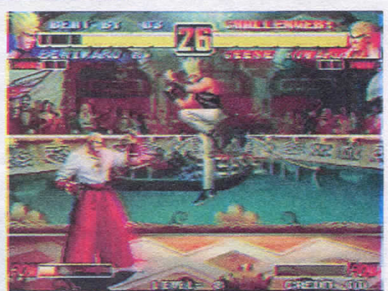
■近身戰對WOLFGANG不利

GEESE HOWARD

一般的 GEESE 用家，都好喜歡用跳前跳後疾風拳來對付（屈？）你。針對這種戰法，一是在他跳過來時用前緊急迴避滾至他身後或用 SUPER 閃電腳對空，一是跳過去搶攻，奪去制空權（GEESE 在地上是使不出疾風拳的）。多數的 GEESE 用家在你跳過去攻擊時多不會用觸身投上段的（奇怪！）。就算對手會用觸身投，跳過去不攻擊便能令他的觸身投落空，那你著地後便可為所欲為了。



■避開你個疾風拳



■哈！傻仔嚟嘅！

LEONA

人用的 LEONA ，來來去都只不過是拉遠距離不停放 BALTIC LAUNCHER ，要破這種戰不難，留意 LEONA在使出BALTIC LAUNCHER時（即她在「呀～～」地叫時），你是可以打到她的身體而又不會被那可惡光球擊中的。所以，只要拉近雙方距離， LEONA 便不能放 BALTIC LAUNCHER 來屈你的了。當然，在她不能放 BALTIC LAUNCHER 時，而你又跳過去攻擊的話，她會用 MOON SLASHER 防空。但不要緊，只需跳過去用空中超重擊轟她隻手便行。就算一齊中招，她都會比你更傷的。



■出波？想死？



■怒打MOON SLASHER！

版邊是勝利的希望 ANDY BOGARD 對戰攻略

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→(a) 斬影拳→我彈幸
(b) 昇龍彈
(c) 空破彈／超裂破彈
(d) 飛翔拳
(2) 前衝向對手→前緊急迴避至對手身後→擊壁背水掌→空中追打
(3) 前衝向對手→後緊急迴避→ (a) 重飛翔拳
(b) 斬影拳→我彈幸
(c) 超裂破彈
(4) 跳前重拳／重腳→站立重拳→擊壁背水掌→空中追打

分析：

戰法(1)及(3)都是用來對付在你衝過去時想出招反擊的對手。戰法1(a)—(d)都會在對手出招時作截擊；而戰法3(a)—(c)都會先讓對手的反擊落空，然後才攻擊。

至於戰法(2)，則是用來對付那些死擋派的敵人。特別值得一提的是戰法(4)，此招簡單易用，而且攻擊力驚人(對方離開版邊約4個身位→近身站立重拳(2 HIT)→擊壁背水掌→MAX重超裂破彈(TOTAL 24 HITS)，扣去對手9成以上體



■你想截擊，我反擊





■連招中之極品！

力！)，平時壁背水掌後接跳起超重擊也可扣去對手3份1以上之體力，可謂連招之極品！

招式分析：

飛翔拳：在拳頭前射出一條小氣柱，令攻擊範圍突然暴長，用來陰對手十分好用，而且重飛翔拳雖然出招慢，但ANDY會先行前一步再出招，使攻擊範圍「更進一步」。

斬影拳：突然衝前半個(輕)至一個畫面(重)，「批對手一爭」，是速度快的突進技。通常會在斬影拳後接我彈幸或昇龍彈迫開對手。

人物特點：

拳腳較短，但勝在速度算快(27人中排行第9)，可用快攻，其站立超重擊及站立重拳的距離比較長，可用來陰對手。而他的空中超重擊是由上而下的，故能在空戰中剋制9成以上的人物，在空戰中的使用率甚高。最理想的戰法，是將對手迫到版邊，然後不斷放出飛翔拳，若對手想跳出來或用前緊急迴避來脫身，可用昇龍彈昇番佢入去再屈過。





■他的站立超重擊＆站立重拳好長



■用我彈幸迫開對手

我彈幸：在斬影拳中使出，作用是增加攻擊力(如斬影拳擊中對手，會成為2 HITS)及迫開對手。

昇龍彈：傳統對空技，攻擊範圍較廣(因連出招時的光影也計，故可打埋後面)。

空破彈：先伏低(可避過對手之上段攻擊)，再以拋物線插向對手。輕空破彈會「拋」半個畫面(共4 HITS)、重空破彈則會「拋」一個畫面(共5 HITS)。此招通常用作對空或突擊用，但被擋後收招較慢，易被反擊。

■空破彈對空

擊壁背水掌：此乃指令投。對手中招後會被轟上半空，最好立即跳前用超重擊作追打(扣多的！)。如對手在版邊中招，之後可接昇龍彈／空破彈／超裂破彈。

幻影不知火：本身並無攻擊力，但在出招時ANDY會突然加速落地，可以令對手估計錯誤，擾亂其判斷。

幻影不知火上顎／下顎：緊接幻影不知火之後使出的必殺





■死擋就指令投！

技，下顎是著地後蹲下向前轟出一掌，中者會倒地；上顎則是著地後滾前踢出一腳。如對方是死擋派，可在對方擋完幻影不之火上顎之後使出擊壁背水掌。

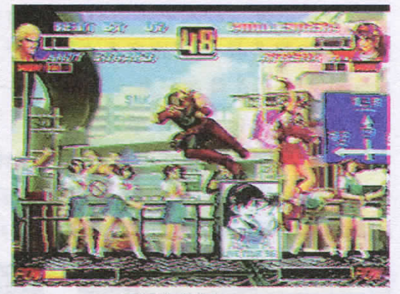
超裂破彈：動作與空破彈相似，但出招時ANDY會被一個個「火圈」圍住。輕的有8—HIT、重則有11—HIT。另外，在出招時閃光的一瞬是無敵的。



見招拆招！

對昇系：

即如草薙京的焚鬼炎，ROBERT的龍牙等對空招。若跳過去時對手使出昇系的對空招，最有效的方法就是用空中重拳打昇。要注意的是，要待對手昇離地才可轟其身體，因為昇系招式的特點，在未離地時是可格開對手的攻擊，或透過對手的攻擊，又或先避過對手的攻擊才出招。



■打你個昇

對突進技：

如八神庵的琴月陰等突然衝前的必殺技。可用昇龍彈或空破彈截擊，又或在檔格後用擊壁背水掌→空中追打。



■昇你個琴月陰！



■跳起超重擊可作截擊用

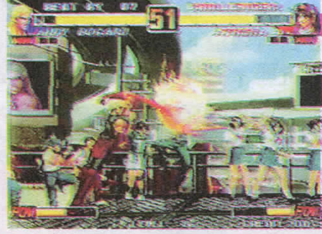
空中戰：

ANDY的空中超重擊攻擊因為是由上而下，故可用空中超重擊與對手硬拼。無論你是早跳或遲跳的一方，都可用空中超重擊將對手轟下來。

防守：

若對手使用空中必殺技，如RALF的急降下爆彈拳等在空中使用的必殺技，可用跳起超重擊或昇龍彈反擊。

若對手跳過來攻擊，可在檔完後使用擊壁背水掌→空中追打，又或用跳起超重擊或昇龍彈對空。



■好用的昇

對遠程飛行道具：

即不知火舞、八神庵、WOLFGANG、雅典娜、椎拳崇、KING這幾名「有波放，又到版尾」的幾名人物。遇着上述人物而對方又想放波牽制的話，便只好跳過去搶攻，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER



■近身戰對WOLFGANG不利

人用的WOLFGANG好喜歡用上下BRITZ BALL來牽制（屈？）對手。見紅時更會連放KAISER WAVE。要破這種戰法，就只有用速攻，並與之打埋身戰，使之失去放波的機會。這樣，他便很難再組織攻勢，只有死守／死擋（死擋就用擊壁背水掌→空中追打）。如此，你就能控制大局，廢其武功了。



■避開你個疾風拳

GEESE HOWARD

一般的GEESE用家，都好喜歡用跳前跳後疾風拳來對付（屈？）你。針對這種戰法，一是在他跳過來去用前緊急迴避滾至他身後或用昇龍彈與之硬拼，一是跳過去搶攻，奪去制空權（GEESE在地上是使不出疾風拳的）。多數的GEESE用家在你跳去攻擊時多不會用觸身投上段的（怪！）。就算對手會用觸身投，跳過去不攻擊便能令他的觸身投落空，那你著地後便可為所欲為了。



■哈！傻仔嚟嘅！

LEONA：

人用的LEONA，來來去都只不過是拉遠距離不停放BALTIC LAUNCHER。要破這種戰法不難，留意LEONA在使出BALTIC LAUNCHER時（即她在「呀～～」地叫時）。所以，只要拉近雙方距離，LEONA便不能放BALTIC LAUNCHER來屈你的了。當然，在她不能放BALTIC LAUNCHER時，而你又跳過去攻擊的話，她會用MOON SLASHER防空。但不要緊，只需跳過去用空中重拳／腳轟她隻手便行。有時更可用空中重拳→站立重拳→擊壁背水掌→空中追打連招。



■怒打MOON SLASHER！

擋完就撻！CLARK 對戰攻略

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→ROLLING CRADLER→FLASHING ELBOW
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→ROLLING CRADLER→FLASHING ELBOW
(3) 前衝向對手→前緊急迴避至對手背面→FRANKENSTEINTER／SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW
(4) 跳前重拳／重腳→VULCAN PUNCH
(5) 站立超重擊（近身）→ROLLOING CRADLER→FLASHING ELBOW
(6) 跳前重拳→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW

分析：

簡單得很。戰法（1）其實就是對手在你衝過去時反擊，那你便能截擊。戰法（2）則是先讓對手的反擊落空，然後攻擊。而戰法（3）、（5）及（6），則是用來對付那些死擋派。而戰法（4）是一招易出，但攻擊力弱的連招。有時，在對手面前使出BCD閃避，是會引到對手出招反擊，這時，便可「透完撻」了。


■簡單好用的連招



■若擋完想反擊，便會中ROLLING CRADLER

招式分析：

VULCAN PUNCH：屬快拳類，攻擊力不大，但勝在易出，亦可作防空用。

ROLLING CRADLER：先衝向對手，然後捉住對手在地上滾5下。輕的會前衝半個畫面，重的則會前衝一個畫面。基本上，如近身先使出站立超重擊（對手擋了）然後使出，只要對手不動是不會中招的，但通常在這情況下有90%的人會想出招（甚至蹲下輕腳連掃）來反擊，這樣，對手反而會令到自己中招。

SUPER ARGENTINE BACK BREAKER：先丟對手上半空，再用肩膀頂住跌下來的對手，再將其丟到一旁，是近身戰常用的投技。因為就算失敗，也會出了近身站重腳，避過想用掃腳反擊的對手。

NAPALM SLETCH：對空投技，會先跳起格開對手的攻擊，再將其丟回地上，但實用勝不大。

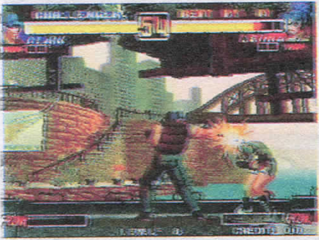
FRANKENSTEINER：近身投技，會先將下盤擺上對方頸位，再將對手丟到後面。若對方在見你出招時（下盤擺動時）才想用蹲下掃腳反擊，那對方一定會中招（因為一定唔夠快）！

FLASHING ELBOW：是指令投後的追加攻擊，攻擊力強大。但留意的是，輸入方向要與受害者被丟走的方向一致。（假設你面向右方）用ROLLING CRADLER後：↓↙←＋A／C、SUPER ARGENTINE BACK BREAKER後：↓↙←＋A／C、NAPALM SLETCH後：↓↙←＋A／C、FRANKENDSTEINER後：↓↙←＋A／C。至於幾時輸入，則是：ROLLING CRADLER：第5次滾動中、SUPER ARGENTINE BACK BREAKER：對手落在CLARK的肩膀時、NAPALM SLETCH：CLARK一著地就要出、FRANKENSTEINTER：CLARK雙手按地時。可惜的是，在超必殺技及MAX超必殺技後都不能使出FLASHING ELBOW。

ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER：SUPER

人物特點：

速度不慢（27人中排第8），可打快攻。除了VULCAN PUNCH外，全部都是投技，故應多在快攻中加入投技，令對手無所適從。站立重拳是轉身一拳，並會行前一步，攻擊範圍遠，用以封位十分好用。他的近距離站立重腳，可避過對手掃腳，亦可防空。他的超重擊，在空中使出尤如一塊板，十分好用。如在地上使出，會先轉一圈再踢一腳，攻擊範圍不遠，但亦可防空。留意的是，BCD掣同按，CLARK是會作出的閃避的，而他亦有空中投。



■他的站立重拳夠長，站立重腳（近身）又可避對手掃腳


■他又有空中投


■SNK給CLARK的優惠：閃避


■對空投技，但不太好用

■這時才反擊便太遲了



ARGENTING BACK BREAKER的強化版（即丟對手上半空多幾次）。MAX時CLARK更會跳上半空迎對手其丟回地面。但因為指令較為複雜，故多會在閃避後使出。

見招拆招！

對昇系：


■打你個昇

即如草薙京的焚鬼炎，ROBERT的龍牙等對空招。若跳過去時對手使出昇系的對空招，最有效的方法就是用空中超重擊轟他。要注意的是，要待對手昇離地才可轟其身體，因為昇系招式的特點，在未離地時是可格開對手的攻擊，或透過對手的攻擊，又或先避過對手的攻擊才出招。當然，亦可用空中投對付之。

對突進技：

如八神庵的琴月陰等突然衝前的必殺技。可在檔後用



■有時，可以用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER 對付突進技

SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW。

空中戰：


■跳起重腳可作截擊用

CLARK的空中超重擊攻擊範圍如一塊板，故可在空中多使用空中超重擊。若你是遲跳的一方，可在一跳起時用重腳截擊。另外，CLARK的空中投是空戰中不錯的攻擊，但投擲範圍較近。

防守：

若對手使用空中必殺技，如RALF的急降下爆彈拳等在空中使用的必殺技，可用跳起超重擊／重腳或站立超重擊反擊，又或可選用空中投來對付。

若對手跳過來攻擊，可在檔完後使用SUPER ARGENTINE BREAKER，又或跳起用超重擊／空中投／重腳，亦可用站立超重擊／重腳對空。

對遠程飛行道具：

即不知火舞、八神庵、WOLFGANG、雅典娜、椎拳崇、KING這幾名「有波放，又到版尾」的幾名人物。遇着上述人物而對方又想放波牽制你的話；便只好跳過去搶攻，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER

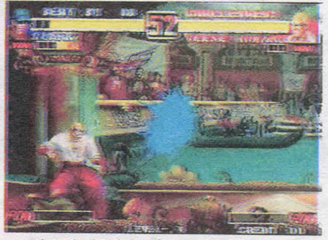
人用的WOLFGANG好喜歡用上下段BRITZ BALL來牽制（屈？）對手，見紅時更會連放KAISER WAVE。要破這種戰法，就只有用速攻，並與之打埋身戰，使之失去放波的機會。這樣，他便很難再組織攻勢，只有死守／死擋（死檔就用SUPER ARGENTINE BREAKER！）。如此，你就能控制大局，廢其武功了。



■近身戰對WOLFGANG不利，落地又可用ROLLING CRADLER

GEESE HOWARD

一般的GEESE用家，好喜歡用跳跳後疾風拳來對付（屈？）你。針對這種戰法，一是在他跳過來時用前緊急迴避滾至他身後或用跳前超重擊／重腳截擊，一是跳過去搶攻，奪去制空權（GEESE在地上使不出疾風拳的）。多數的GEESE用家在你跳過去攻擊時多不會用觸身投上段的（奇怪！）。就算對手會


■避開你個疾風拳


■哈！傻仔嚟嘅！

用觸身投，跳過去不攻擊便能令他的觸身投落空，那你著地後便為所欲為了。

LEONA

人用的LEONA，來來去都只不過拉遠距離不停放BALTIC LAUNCHER。要破這種戰法不難，留意LEONA在使出BALTIC LAUNCHER時（即她在「呀～～」地叫時），你是可以打到她的身體而又不會被那可惡光球擊中的。所以，只要拉近雙方距離，LEONA便不能放BALTIC LAUNCHER來屈你的了。當然，在她不能放BALTIC LAUNCHER時，而你又跳過去攻擊的話，她是會用MOON SLASHER防空。但不要緊，只需跳過去用空中超重擊轟她隻手便行。就算一齊中招，她都會比你更傷的。


■怒打MOON SLASHER！

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

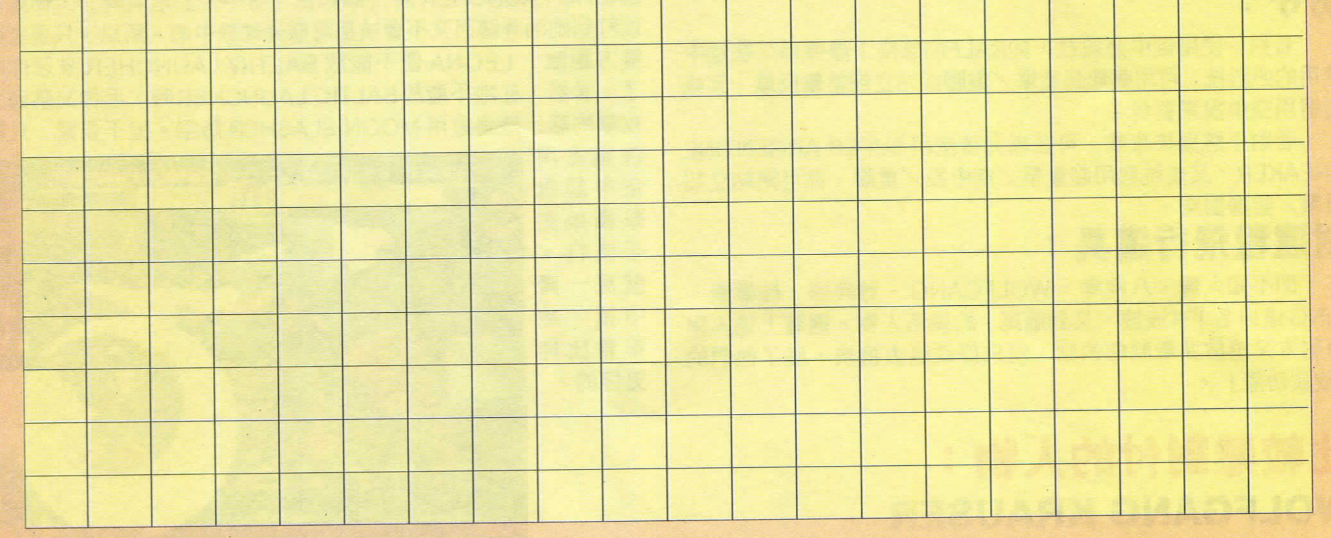
一・必須以本表格填寫（影印本亦可）
二・必須填寫真實資料
三・來信必須連同身份証副本乙份
四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五・來信請寄:香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓;信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理
二・本刊保留刊登信件的一切權力
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

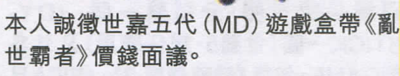
遊戲   市場

誠讓精品
世嘉SS原廠灰身藍掣大手掣$110，可以飛龍2交換（需9成新）。PS WINNING ELEVEN日本聯賽及世界盃版，各$280。SS X-MEN $250，PS啡盒第一代日本版極品，有正統S端子輸出，可玩發燒S線，9成新處女機$5000。古河「紫衫龍王」$800，古河168 PRO電源淨化$1600，可令畫面音響更靚更完美。如買PS處女機（即未被閹割及加垃圾IC）必須同時買下幾個原裝遊戲。（對不起，沒有翻版）
聯絡方法：71718636

徵SS主機
誠徵SS主機一部連火牛，一個手掣約$850（GAME計）（價錢可電議）主機必須從未玩過翻版碟。
本人亦誠讓世嘉五代連火牛，一原裝手掣和大掣，AV線及八隻GAME約 $500（可略減）。《格鬥三人組，AREO-BLASTER》另有一部GAME GEAR連火牛，三隻GAME《GG忍，幽遊戲白書及米奇老鼠》售 $4500（可略減）
以上所有東西可作交換
聯絡方法：星期一至四（5:00PM-10:00PM）電 27584556 JOHN洽

誠讓三洋牌3 DO
誠讓三洋牌3 DO一部，連火牛，AV線，連VCD咭，送原裝手掣一個及遊戲連VCD共十六隻，九成新全套可看各小影碟，另外再送兩隻真人III級GAME，全套 $2000，另加200元再送PC主機連原裝手掣一個及AV線遊戲數隻七成新。可二價，（價高者得）。交易點可在各地鐵站。
聯絡方法：25667993，強洽。
（早上11:00—晚上11:30）

聲明
一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



徵MD遊戲
本人誠徵世嘉五代（MD）遊戲盒帶《亂世霸者》價錢面議。
聯絡方法：CALL 77731182陳先生

誠徵SS GAME
本人誠徵SS《同級生IF》$200 以下。可以用《SHINING WISDOW》或《D之食卓》來交換，可以加錢。交易地點最好在沙田或太和火車站。
聯絡方法：下午六時至八時致電26532573志明洽

讓NGCD主機
本人誠讓NEO. GEO CD主機一部，八成新，購入半年左右保養。連AV線、原裝火牛、帶機型JOYSTICK（可用於CD機）一個、專用原裝手掣一個、以及四隻遊戲（KOF 95，侍魂 3，神凰拳及MATAL SLUG）不散賣。全部 $2300，可略減。（有意者可介紹地方買GAME）。
另讓世嘉五（II）代，有AV線、火牛、手掣兩個、N線轉換器、連約十隻遊戲，不散賣。價$800，操作正常。
聯絡方法：下午6:00至10:00電23270441（如人不在，勿說來意）

讓PS GAME
本人誠徵讓STREET FIGHTER ZERO 2，九成九新，落地一個月，價錢$360，實價不二。
聯絡方法：請CALL 73288528（PAGER）張先生洽。

誠徵SS GAME
本人誠徵SS GAME，魔法騎士$70、TAMA$60，北斗之拳 $70，月花霧幻譚$180（2 CD），薛高足球$100，模擬城市 2000$100，THE TOWER$80，大航空時代 '96$200，FIFA球 96$80，HERO S足球$80，GUNGRIFFON$100，精靈王紀傳$100，另誠讓SS GAME灣仔WAN CHAI CONNECTION $200（2 CD），九成新。
聯絡方法：有意者請電72010993秘書台，請說明賣碟，留電話必覆。

絕版PS主機
絕版PS主機一部（啡色盒，有S端子），連27隻遊戲，AV線、火牛、兼送2個大手掣，售$2000
註：試機以沙田區為合，請說明買機。
聯絡方法：電90171168招先生洽或留姓名、電話

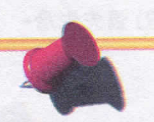


誠徵遊戲誌
誠徵遊戲誌第三、四、八、十及三十期，本人可出超高價錢，如幾乎全新，本人更可出接近原價。
請CALL 71163880 A/C 9100說明書必覆留低聯絡方法



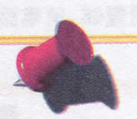
徵 PS 原裝 GAME

徵PS原裝「心跳回憶」$330，「ARC THE LAD」$220，可略加，交易地點火車站。
聯絡方法：26532082
(5:30PM-11:30PM)找阿昌，如人不在請勿說明來意。



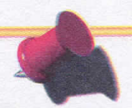
誠讓 SS 遊戲

誠讓SS遊戲《STRIKERS 1945》$250，《魔域戰士2》$150，《DARIUS外傳》$150，《真女神轉生.惡魔召喚師＋惡魔全書》$400，PS遊戲《龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22》$250。另徵SS遊戲《高達》，《創造職業球會》，《VGOAL 96》，《LAYER SECTION》及《飛龍2》，價錢電議或可用以上遊戲交換。
另讓美版超任一部，價電議。
聯絡方法：26820632廖先生洽
註：(星期二至五下午5:30後人不在)



讓任天堂N64

讓任天堂N64一部，連AV線，SV線、原裝手掣，瑪利奧64和POLOWINES九成九新，有盒，全部有單，價$2500。
聯絡方法：星期一至六
10:00AM—6:00PM 90436927 KENNY洽



讓 3DO + VCD 介面

3DO FZ＋VCD介面，連原裝手製AV線。21隻GAME，街霸、侍魂、幽遊白書、泡泡龍、D之食卓、越空狂龍、美少女戰士、影相等等。另加送中西電影VCD、3DO月刊。
價：2300元
聯絡電話：72009104
留姓名電話必覆



徵 PC-GAME 和 PS-GAME

本人誠PC-ENGINE心跳(150-200)可以改造町人2《有盒和説明書》以作交換和徵PS版《心跳回憶》正版價面議。
以上東西可以PS記憶咭交換。
聯絡方法：7:30PM—10:00PM電：28141436梁賢武洽



讓世嘉五代

讓世嘉五代(NTSC機)，火牛，AV線，跟機手掣一個，分插器一個，JOY-STICK一個(世嘉5、超任適用)及廿多隻GAME，包括《餓狼傳説 2》、《FIFA足球》、《J-LEAGUE 93》、《獸王記》、《NBA JAM》、《洗拿賽車》等，關於其他遊戲可以致電查詢 $2400(可略減)
(交易地點須於九龍區地鐵站)
聯絡方法：有意者請於星期一至五晚上七時至十時
電26534733 ANDY洽。



誠徵 PS 心跳回憶

本人誠徵PS心跳回憶(正版)及鈦盤，價電議。另讓聲寶牌手提攝錄機一部，價 $3000，八成新，另有説明書。
聯絡方法：星期一至五晚上八時後電24409013，健必覆



讓 PLAY STATION

PLAY STATION，無S端子，SAVECARD，JOYSTICK，《鐵拳》一隻，價1000。「GAME PLAYERS」1至31期。價300。只在銅鑼灣地鐵站交易，無意勿電。
聯絡方法：79293002，留電及姓名



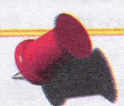
誠徵 SATURN VCD 咭

本人誠徵SEGA SATURN VCD咭一張，必需操作正常及試咭，價五佰元。
另誠讓P.S/S.S. 雙用 IOINI 記憶大手制及P.S 專用大手制，二手價讓。
有意請四時後電：23437271
阿良洽



讓 VIRTUAL BOY

讓VIRTUAL BOY連五隻遊戲，包括炸彈人方塊，鬼屋，立體保齡球，JACKBAOS和VEKTICALORCE。全部完整有盒，説明書，共700元。另讓GAME BOY一部150元，GB遊戲街霸II 60元，餓狼傳説II 50元，第2次機械人大戰70元，TAITO四合一 40元，拳王95 50元。全買以上GB所有遊戲220元。
聯絡方法：75125138
留口訊及聯絡方法(説明買遊)



誠徵《VIRTUA COP》

本人誠徵《VIRTUA COP》槍連GAME，有盒有説明書，九成以上新，出價230元。
聯絡方法：只可晚上九時至
十一時半電27018419陳家偉洽。



誠讓 GB 遊戲

本人誠讓GB遊戲：餓狼2、侍魂、世界英雄 2 JET版及拳皇 95，各$80。GG遊戲：OUTRUN及肥瘦大盜(IQ)，各$80。SS遊戲：拳皇95 $200。以上遊戲帶買得多可平。另讓VIRTUAL BOY連三個遊戲，包括：鬼屋、哥爾夫球及孖寶網球$720(可略減)以上遊戲均有盒及説明書。
聯絡方法：星期一至五，晚上7:00—10:30電23369128阿豪洽

電視游戲信箱

留學去邊好？

警察司機大佬：

首先要講聲SORRY！因為我利用咗條報料HOT LINE嚟求救，唔知會唔有點過份，不過我實在急切需要救援，如果唔係會好快俾我班波激死！

第一，我好唔明白嘅就系究竟應該點樣幫球員選擇留學地點及年期，先可以得到最佳果，因為我曾經試過派原創球員BEST 16嘅本田衛去巴西兩年，然後苦等兩載佢番嚟，居然能力同未去之前一模一樣；另一例子係織田典幸，同樣兩年，今次係意大利，但係境況依然！又試過一次，一個名不見經傳嘅KEEPER佐滕浩，去意大利半年，居然守門能力大幅度強化，真係唔知好嬲定好笑！

第二係有關訓練方面，我成日係GAME PLAYER見到你映出嚟嘅圖片的球員能力去到近乎頂點，令我羨慕不已，但係我自己班波……唉！我的球員質數都唔算差，但係訓練極都冇乜點加過能力，有的仲反而低咗（我大部份球員都係26歲以下），會唔會同我有一大段時期用監督訓練有關？（但我嘅督係價值9億幾嘅荷蘭人V.D.）如果係咁我自己接手訓練番又應該點先可以令佢地進步較大？

最後的球員訓練冇進步或者成日狀態都擰頭又同球員配搭有冇關係？下係我隊波嘅陣容，請俾嘅意見！

祝GAMEPLAYER銷量無限！

萬分感激！

等待救援嘅三杉淳上

三浦知良	本田衛	馬沙路
	史度高域	
瑠瑋		大本欣次郎
	野村大樹	
都並敏史	前田善哉	柳本啟成
	織田典革	

後備：

川口能活
福田正博
哈錫
大榎克己
哥連蒂

三杉淳：

多謝你仍然捧場，亦多謝WATER DRAGON能夠借出一小格地盤俾小弟答信，如果各位仍對《J-LEAGUE創職業球會》有疑難的話便不妨來信相告，筆者自當儘力回答，不過只限於在本刊內回信。

1.首先要看你用的是那一種球隊型式，是歐洲的話，便去歐洲，是南美洲的話便儘量去南美洲。例如，本田衛是個間晚熟的球員，筆者用他時就試過要他到32歲後才有好表現；又例如，三蒲知良的攻，守都不差，大可送他到意大利留學，當然，時間越長越好，回來後不單可任前鋒，更可作攻擊中場或甚是出擊後衛，明白嗎？如本田衛的例子，遊戲中有些球員是比較早熟（如小倉隆史），有些是比較遲熟（如加拉加），看來你要試多一點了。

2.若果自己有時間就當然是自己訓練較好了，較理想的方法如下（每一PART訓練都是以一個月為限期）：陣式→戰術→基本練習→特別練習→特別練習→特別練習。

閣下的陣容也不太差，但用三蒲作側擊會比較浪費，嘗試改用哈錫吧，而三蒲則可作中鋒。

可在GAME PLAYERS WORLD訂GAME

WATER DRAGON：

小弟又再來信了！雖然小弟多次來信（兩次啫！）亦未被水兄（又叫你水龍了，基於小弟認為BILLY=ビリー=比利，相信WATER DRAGON=ウォータードラゴン活地朱乾亦=水龍，取捨之下以最易寫的水龍稱呼閣下，如有任何意見，小弟定必改口。）刊登及回答，可能小弟所問的問題太難，或根本沒有人知到答案吧！（又可能小弟的字太醜。）為免再次成為祭品，還是問些正常些的問題吧！

1.可否在GAME PLAYERS WORLD訂些斷GAME呢？（如《天地無用》系列，《新世紀EVA》等）

2.可否在GAME PLAYERS WORLD訂SFC GAME？（《DRAGON QUEST III》）

3.GAME PLAYERS WORLD還會開分店嗎？如果會希望能考慮元朗屯門區。（請代反映！）

4.小弟支持新GAME流行榜，並設立投票方式。

5.可否增加發售中，新GAME表，因為現在PS和SS GAME太多，很易走眼，到斷市才發覺已太遲了！（雖然多GAME，不過小弟還是發現某店還有《WIZARDS HARMONY》，不過冇錢！亦因太多GAME，所以《WIZARDS HARMONY》不用塗上保護色也能藏身於GAME群之中。

6.水龍兄是否25歲或以上呢？根據各下所述兩串魚旦＋一杯椰汁=個半，相信都反咁上下了。（當年小弟苦買相同東西大約也要兩蚊。）

7.小強是否和王八們一樣都是同一樣生物？那2CM的身體包括頭和尾嗎？

以上問題希望水龍兄回答，ありがとうございます。

若此信有幸得水龍兄回答，小弟必再花個二（郵票）送多一句ありがとうございます。

P.S.水龍兄真幸福，一個月又買模型又日日有魚旦食又有椰汁飲，小弟雖然都一個月有買一盒模型，不過就間中先夠膽去買兩個細麥包／菠蘿包食，平時多數一日只食晚餐，都幾係嘢！不過就令到盒模型更甜美、香滑（又痴咗）。（兩個包都唔使一蚊）

再P.S.小弟一向都只玩正版，（除咗FC、SFC）不過想法比較自私：

1.翻版不可能造到100%

2.翻版沒有精美的取報說明書

3.翻版沒有收藏價值（小弟連廢GAME都唔會囉去賣掉，又在乎天長地久又要永遠乜有！（唔識寫添，差家！）

比利．沙亞

比利．沙亞：

1.應該是可以的。

2.同樣是沒有問題。

3.這個當然要仔細地考慮一下了。

4.本刊已開始刊登這類型的榜了，雖不是投票的，但亦甚具參考價值。

5.相信沒有可能了。

6.當然有番上下，否則怎能有此經歷。

7.根據編輯部的口供，小強不等如王八（難度王八是何物你也不知？）

玩RPG最好有SAVE RAM

WATER DRAGON：

本人有些問題想你為我解答

1.請問玩RPG GAME時是否要加一盒帶作SAVE用？在那裡買較平，大約多少錢？

2.請問WATER DRAGON對SS的《守護英雄》有甚麼評價？

3.請問貴刊會出「次世代年鑑」的VOL.003內裡有否有關N64的資料，還有可否將「最受歡迎SS遊戲直選」分類為「最受歡ACT遊戲」、「最受歡迎ARPG遊戲」……等。

4.請問WATER DRAGON在SS上有甚麼心水GAME呢？

（五隻或以上，未出的也可，除了《VF》，《SF ZERO》，《KOF》，《V-COP》，《SEGA RALLY》，《DAYTONA》，《V-GOAL 96》，《NiGHTS》，因為這些我已有。）

5.在SS上，有甚麼RPG或A.RPG及得上《聖劍3》，《時空狙擊手》，《DQ6》等勁作？有甚麼令人想一玩再玩的RPG，ARPG，足球GAMES可介紹。（除《V-GOAL 96》），（因為一隻GAME，也要三百多元所以想買一些不會玩完一次不再玩的GAME）

6.最後希望貴刊介紹新GAME，或刊登攻略時多些中英、中日對照。

另外本人覺得貴刊在目錄上和內容上處理得十分整齊，令讀者看得清楚容易。本人十分感謝WATER DRAGON為我解答問題，多謝！

祝事事順利！

足球的朋友上

足球的朋友：

1.若是夠位SAVE的話，不買也可以。約300元以內

2.《守護英雄》是隻十分出色的橫向格鬥GAME，不妨一買。

3.最快都要到明年了，至於你的意見都會在考慮之列。

4已出的有《GUNGRIFFON》，《PANZER DRAGOON 2》，《櫻大戰》，《RB餓狼傳說》，《J-LEAGUE創造職業球會》及《真女神轉生》等。

5.看看上一題吧。

6.這個是當然的了。

長期PAUSE對電視有影響

水龍先生你好，本人最近買了一部廉價版SATURN現有地方不懂，懇請先生你可幫我一把。

1.本人買了個《VIRTUA COP》，但是它的槍不是原裝SS的，這槍是否會弄壞主機？

2.市面上很多都不是S.S.的原廠配件，例如大手制和光線槍，如果用了這些產品會否弄壞主機？

3.SS可連續開機多小個小時？若是機身大熱是否需要立刻熄機？

4.長期用SS機睇VCD對主機又有沒有影響？

5.在玩GAMES時經常定鏡又會不會對主機有影嚮？

祝業務一日比一日更好

忠實讀者 CHRIS 上

CHRIS：

1.主機是沒有影響的，最多是瞄不準。

2.通常都不會。

3.當然了，否則有壞就貴客自理了。

4.沒有影響。

5.對主機的損耗不太大，但電視對畫面則有些少損傷。

奸商又再現

編輯先生：

小弟有個朋友叫黃嘉文，看見貴刊第二十六期電視遊戲信箱中的奸商再現，我朋友便說那讀者那麼容易便被那奸商騙了錢，說他真蠢（那時我想你（即嘉文）冇被人騙過嗎？）他還說買機第一要看楚機上編號與盒上是否一樣有問題就即日換不要到第二日換。過了幾天我朋友便打算買一部SATURN白機，約在晚上八時左右到九龍城龍珠商場買機，那時他便找到最平一間店舖買行貨終於給他找到了一個叫龍X電子限公司的店舖，價約千六行貨；一時心魔驅使他買下這部白機，惡運才正式開始。買機時他便學上述那位人兄一樣冇看清楚機與盒的編號和所有配件是否齊備，是原裝行貨或二手行貨便付全費了。狐狸終於露出尾巴，那老闆便說此機付少了原廠保用証，老闆說自己要到富X電子有限公司（在深水埗黃金商場），取保用証要過幾日，便開了張不對的收據，因收據寫了淨部主機的價千元，實際上主機加配件要成二千多元。回到家時他便向朋友認叻地講買到平價行貨白機，這時我們問他有冇WKK鐳射貼紙他話冇，再問有冇原廠保用，佢話老闆冇比要過幾日才取，我們話保用証一定是跟機的（以我們所知），最後問他機身與盒的編號對不對，他說盒上冇編號（WHY？這點真是要請教WATER DRAGON了，希望能解答）。過了幾日去那舖取証，只見店員不見老闆，要等成幾十分鐘老闆才回來，問老闆取証老闆驚訝地問我朋友為何取保証，老闆還說保用証是跟機，話我朋友白撞叫他快走，我朋友便帶著又怕事又氣忿的情離開。我為何要寫這封信？就是要給那些（有口話人冇口話自己）的人給他們一個被騙的例子。以下還有幾問題是我代他問的：

1.請問WATER DRAGON我朋友那部是真正原裝香港行貨呢？

2.請問SS行貨有那幾種特點要注意呢？

3.SS灰色鈦盤是日本做還是韓國造？

4.第二十六期P.120遊戲配件睇真D SS部分那些密碼是用那些卡輸入的？叫什麼名？最平幾錢？

5.SS那種VCD卡是有多種語言選擇要幾錢？

6.哪裡有二手SS正版碟全香港都得，最重要平？（不要說其他國家）

7.SS《心跳SPECIAL》版售完一批會不會有第二批貨呢？

8.請問超任《心跳》詩織是不是不能追求到的？

9.「GAME PLAYERS」幾時又來一次遊戲總目如14期SS GAME總目錄？

10.SATURN白機有幾多個版本，說幾個流行的版本便行，最好就全說？

對不起小弟突然又想起幾條問題：

11.《拳皇96》會出P.S.版嗎？《世界英雄》系列會出P.S.版嗎？（如《世界英雄PERFECT》

12.請問遲啲出嘅PS GAME會不會用到擴展部份呢？

13.PS哪些GAME有很多動畫呢？

14.在二十八期指令魔人用來玩PS《亞特蘭大》用的大制在那裡有得買？幾多錢？

15.可不可以介紹PS一隻射擊GAME叫《GUNSHIP》？介紹怎樣瞄準敵人就行。

無名仕：

這個故事教訓你那個朋友，貪平貪小便宜是沒有好結果的，反而找一間價錢適中和服務態度好的才是重要，試問世上哪有不賺錢的生意呢？

至於在盒上沒有了機身編號，極有可能是因水貨的關係而被人塗去了。

1.應該不是了。

2.通常220V的多是行貨，但或會貴一點。

3.兩個版本都有。

4.是用ACTION REPLAY的。

5.若在1200元以內。

6.在荃豐商場，黃金商場及好景商都可找到大量二手貨你重敢貪平！

7.當然有啦，相信你已買了吧？

8.當然不是的。

9.你可以買「遊戲誌年鑑」。

10.其實只要你小心保養，甚麼版也不是相差太遠。

11.《KOF 96》就會，但《世界英雄 PERFECT》則不會了。

12.這個真的很難猜測。

13.最近出的《天地無用》便是了。

14.在一般的GAME SHOP都可以買到，若是350元。

15.只要用瞄準器LOCK實目標便行。

無責任讀者擂台

今期題目：

「最完美的「遊戲誌」會是怎樣？」

最希望的當然是可以去
日本GAME SHOW

TO編輯們：

GPM由一本月刊（教主按：「遊戲誌」一向都是雙週刊），變成一本雙週刊，跟住出埋EX，前幾排重整埋間埋尊賣店！一年多之內的確有很大的改變，但如何才是一個完美的「遊戲誌」呢？

無可否認，GPM在格鬥GAME中的確做得很出色，可能是有幾位格鬥狂的編輯圍內經常較量吧！但相對在SLG或AVG的GAME就比較弱了，通常介紹完一啲SLG或AVG的GAME之後攻略方面就欠奉。小弟絕對不認為這是正確的做法，只是一隻《KOF 96》已經用了幾多期去介紹，但有幾多隻SLG類的GAME會有此大型的報導，還未計同時間推出的格鬥GAME，在一個有多類形遊戲推出的時代，似乎有些在介紹的平衡上不足吧！而且GPM很喜歡把一些連續技公諸於世，人們買了本GPM之後就不停地照樣練習這和「田鴨」式教育有什麼分別，玩GAME的人再沒有需要自己去嘗試發掘自己的方法去打機，這樣下去……

另一方面，GPM已有了自己的門市部，下一步大可以攪個FAN CLUB，例如以每一種遊戲去攪個FAN CLUB如FIG CLUB，SLG CLUB……ETC。而每個FAN CLUB可以三幾日又攪啲比賽，好過成日要D遊戲機商為咗谷自己隻GAME才攪出來的比賽呀！又可以出啲FAN CLUBMEMBER先有嘅通訊，又或者MEMBER的優惠，買機或GAME，當然要俾會費啦，影印同郵費都要錢啦！（註：又多條路賺錢，哈！哈！哈！）小弟最希望的當然是可以去日本GAME SHOW，既然你哋都成日去日本啲GAME SHOW，點解又唔攪啲GAME SHOW旅行團，一來自己（指編輯們）又唔使攞咁多嘢入場，二來又可以俾D很想去日本睇GAME SHOW的人一齊去嗎！

祝期期升書

PS.《SAKURA大戰》真係好好玩！雖然好快打爆機

藤島貓實工大自動部部長

女神親衛隊末

森里螢一上

無責任讀者擂台 下回預告：

35期——「比較SS和PS的移植GAME」
（截止日期：10月17日）

36期——「你最喜歡的電視遊戲角色」
（截止日期：10月31日）

我在家中玩大戰略是因為崇拜軍國主義嗎？

隨著科技的日進步及資訊的發達，對於人們一些遙不可及的事已逐漸拉近，科技與資訊在我們今天的生活中已成為了不可或缺的一部份，亦佔了很大的比重，從小我便是透過這些科技及資訊所帶來的各種成果下長大的。

小時候我便很喜歡看電視，尤其是卡通片，長大後更迷上看漫畫及打機。在家中各處不難發現大部份也是從我興趣而來的東西，例如廳中的電視下會擺放了至少兩部遊戲機（一部SATURN和一部MEGA CD）邊放著一大堆GAME碟及LD、錄映帶等，HI-FI旁的CD架上更擺滿了很多日本CD及細碟（大部份是動畫CD），房裡更是不得了，除了掛在牆上的海報外，書架上亦放著反式各樣的日本雜誌及漫畫。在我心中，本來覺這是很正常，覺得每一位年青男女也是這樣，有著同一嗜好。但在爸爸的眼裡，卻不以為然，原因是我的興趣及家中有很多東西都是來自日本！認為這是日本文化塗毒了我們，侵蝕了我們的思想！不錯，我是喜歡看日本漫畫及動畫，我喜歡聽日本CD喜歡玩本GAME，但是，這真的會令我們忘卻了自己是中國人嗎？我們會因為喜歡這些東西而希望自己變成日本人嗎？這當然不會！我是中國人，這是鐵一般的事實！只是，對於這種文化的感深下，父親所擔心的，大栁是一些負面的影響吧！

雖然我相信很多人，特別是年青人（包括我在內），十分崇尚及響往日本文化，但希望大家要警醒自己，不要中毒太深。可幸的，是大部份年青人也是思想成熟，接受過良好教育的，相信不會像某些過份及誇張的卡通、漫畫或遊戲中的角式一樣，作出傷害人的事吧！我所指的是不要被一些不良的意識所感染，學壞。不過，不得不承認，像我這種愛打機，看漫畫，吃日本菜，用日本貨等等的一些生活方式的一部份已經逐漸融入及形成新一代年青人的生活模式及文化。其實，不單止年青人，就連大部份年長者，在身邊環繞著的每一，每一物，似乎也離不開日本文化所帶來的影響，如他們愛買日本電器，愛吃日本壽司，喜歡駕駛日本車輛等，就像我爸爸一樣。

在最近的釣魚台事件中，令我思想到，每一位中國人紿終也是有一顆中國心的。難道我們會因為日本人侵佔釣魚台而歡呼嗎？我們會因為喜歡用日本貨而希望被日本管治嗎？我在家中玩大戰略是因為崇拜軍國主義嗎？

其實，我覺得每一個國家，生產各樣產品供給各國，在互利互惠的條件下，享受著來自不同國家的產品所帶來的便利，這樣不是很好嗎？難道要閉關自守，自己耕田種菜，過著自給自足的隱居式生活嗎？這當然不可能了，要不然中國大陸也不會改革開放了。九一八當日，全球華人説要抵制日貨，一天嗎？這是沒意義的。我們深知道不可能完全不去用日本產品，想深一層，我覺得只要世界和平便好了，因為我們可以友好地，在完全沒有利益的衝突下，分享各國不同的文化下帶來各樣的產品，但是，真的可以嗎？

PS.希望這篇文章不會導致一些人因此而找到一個藉口要抵制日貨而來買翻版。

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。





BY：SPYDER

唔係全球最快，但係我哋都有得睇！

《FF 7》發售日決定，3CD 套裝

97 年 1 月 31 日推出，6800 日圓！

超特級猛料特報！SQUARE 現正宣佈其 PS 超大 RPG 作品《FINAL FANTASY VII》，將會稍為延遲至 97 年 1 月 31 日才正式發售，而售價則比原先預定的多了 1000 日圓，即是 6800 日圓，原因是使用了 3 枚 CD，成本是較原本的 2 CD 為多。

這一隻超人氣RPG名作的續篇，SQUARE與其的一舉一動當然會對業界做成一定程度的影響。它的發售日由原定的今年 12 月改為明年初，理由是因為遊戲的內容經過修訂後而增加了不少，因而延長了製作的時間，同時亦令總容量提高到3 CD，所以售價稍為上升至6800日圓。有一點較為特別的，是《FF 7》選擇在星期五推出市面，與一般只會在星期六或星期日發售的遊戲不同，這當然和 SQUARE 對它的信心有莫大關係。

除了《FF 7》的發售日決定外，還有兩單相關消息要向大家公佈，首先是《FF 7》將會透過由 SQUARE 與幾間公司所經營的全國遊戲軟件銷售網 DIGICUBE 來發售，其覆蓋範圍包括了日本幾個便利店集團例如 7-11 、 CIRCLE K 、 FAMILY MART 等，再加上遊戲軟件專門店這條傳統渠道，令到PS用家有更多購買地點的選擇，從而增加總銷售量。不過，根據SQUARE有關方面透露，她將會在 12 月 20 日發售的格鬥遊戲《BUSHIDO BLADE 武士道之刃》，破天荒只會在 DIGICUBE 這條銷售網上發售，亦即代表不會在秋葉原的 GAME 鋪出現！她更表示除了超大作外，不久將來會有更多的遊戲會在 DIGICUBE 上做其「獨市生意」，相信這對一直以靠售賣遊戲軟件維生的商戶們有嚴重的影響。究竟 SQUARE 這種「免除零售商中間利潤，由生產商直接發售」的經營手法會否引起零售商的不滿呢？請拭目以待。（PUYU 神：唔知香港啲 7 仔買唔買到呢……SPYDER：CONDOM 就有得你買！）

還有，就是加入了 DIGICUBE 的便利店可以透過日本的衛星電視（CS），以 PERFECT TV 頻度來接收有關 SQUARE 最新遊戲如《FF 7》、《BUSHIDO BLADE》、《SAGA FRONTIER》、《FF TACTICS》等的宣傳片斷，從而取代了傳統的單調遊戲 DEMO 畫面，相信這樣做會在新 GAME 推廣上有更大的幫助。

翻版 SS 手掣陸續在市面出現

某日同班行家食飯，八到唔少LOCAL堅料，當然要馬上向各位報料啦。在市面最近出現了一批不知來歷的 SS「原裝」手掣，其像真程度簡直高得誇張，當然有唔少用家已經瀨咗嘢。唔好以為唔買原裝 PAD 就無事，錯！有啲老細就離譜到將跟機送嘅原裝手掣換成老翻掣，另外將嗰隻原裝嘅散賣賺多一筆，死味！有見及此要教教大家點樣去分真嘢定流嘢。

真嘅原裝 PAD 喺條 CABLE 上面係印咗幾隻白色細字，寫住「HSS-0101」，而手掣上面的 SEGA 標誌比較深色，重有裏面粒 IC 係印住 SEGA 字樣嘅（當然，你無可能叫個老細即場拆俾你睇）。至於老翻嘅手掣，條CABLE上面通常都無印字，就算有都只係寫「HSS-O1O1」，唔係 0（零）而係 O，另外SEGA字樣就淺色啲。估唔到繼假 PS 記憶卡、假 PS 手掣後又有流嘢出現，希望大家有幸唔會買到渣貨啦，阿門。

CAPCOM 行貨 PS 遊戲代理誰屬

眾所周知，現今 PS 在香港是沒有代理商的，理所當然所有主機與遊戲都係水貨。側聞 CAPCOM ASIA（香港 CAPCOM 代表）欲將母公司旗下遊戲如《BIO HAZARD 2》、《BREATH OF FIRE 3》、《ROCKMAN 8》等的香港代理權由自己做番，原因是本港擁有PS的玩家為數不少（某老細話保守估計起碼有20000部），從生意上的角度來説可算是大有可為；況且翻版又這麼倡狂（睇吓3DO嘅下場啦……），為了保持公司的形象因此有這種引進正版的必要，假假地 CAPCOM 都算係間跨國企業吖。

SS 原裝遊戲漸受考驗

千萬港元投資生產翻版

從線人處收到線報，就係有兩名港人（已知）購入了專門為製造 SS 翻版銀碟的機器，睇嚟佢哋真係有意生產本地版遊戲。據小道消息得知，這種機器每部售價簡直高得驚人，全新嘅要足足千九幾萬，2nd HAND 都要成七百幾個，都咪話唔嘢少。數數手指，一隻銀碟嘅生產成本係 10 蚊左右（連盒＆封面 laser 影印），批俾人嗰陣大約每隻賺 10 蚊（粗略估計），一隻正常SS遊戲在市場上可以唷到大約八千隻左右，當老翻嘅佔一半都有成四千，計埋上大陸條數都相當和味……唔知代理商今次又點睇呢？

《星鬥士》金銀兩碟提早登陸

有單料早就俾周圍唱到黃晒，就係 CAPCOM 隻《STAR GLADIATOR 星鬥士》會提早喺 10 月 8 日登陸，比起原定的早了足足 17 日，重要係金銀碟，即係話老早就有貨返啦。根據不願透露身份人士透露，原來此遊戲一早就有可以打爆機嘅試版，而呢件事大部份行內人都知，不過唔知道邊個咁神通廣大，可以搵到隻咁正嘅嘢呢？又唔知 CAPCOM 方面會唔會有所行動？

傳聞：更廉價 P 站主機殺入本港？

呢單真係唔知係咪堅料，有日 SPYDER 同友人到茶餐廳飲茶，聽到老遠有位行家係度吹水，話遲些少日本會出一部更新型號嘅P站機，而相信會賣得比而家更平，重話一定用唔到而家啲直讀 IC 添喎，另外再配合傳聞已久的「幻之代理商」，實行一鑊過炒起晒啲老翻，如果係嘅話又真係唔錯呀，起碼正版有 MENU 跟，印刷又精美啲，又有 QC 保證，唔駛驚無故 HOLD 機（藤丸例外），學阿 FUKUDA 話齋：做《異聞錄》攻略，無 MENU 點玩呀？

今期稿擠，超新作大出血暫停一期，見諒。



香港遊戲暢銷榜

22/ 9/ 1996~5/ 10/ 96

資料提供：遊戲誌尊賣店

(本暢銷榜數據均以原裝遊戲銷售量作參考，並不代表該遊戲之實際銷售量，而PS和SS的銷售量是獨立計算的；此外，本暢銷榜內容純屬參考性質，並不代表本刊對各遊戲的評價)

憑着大量動畫和人物設計的魅力，《櫻大戰》奪取了這兩周的冠軍寶座，相信在下周《夢幻模擬戰III》、《LUNAR SILVER STAR STORY》等勁作推出之前，這群女孩子都會穩佔這一席位。另一枝異軍突起的奇兵，就是早在今年3月推出的《新世紀EVANGELION》，難道是和坊間出現了翻版《EVA》VCD有關？

PS方面，《女神異聞錄》仍然穩佔第一席位，而超任的大作《傳説之ORGA BATTLE》走勢也相當凌厲，可能是因為廣大的PS RPG迷已渴了很久了。而未推出時被人睇低一線的《COOL BOARDERS》現在大家都知道這是佳作了，所以後來居上。

下期除了上述兩隻SS大作外，SS的《MASTER OF MONSTER》、PS的《女主角之夢》和PS版《結婚》將是不容忽視的新力軍。

表例
排名
遊戲名稱　銷售點數
製造商/ 遊戲性質/ 售價

PS HONG KONG TOP 10

第1位 (1)
女神異聞錄　26.41點
ATLUS/ RPG/ 6800日圓

第2位 (－)
傳説之ORGA BATTLE　20.21點
ARTDINK/ RPG/ 5800日圓

第3位 (3)
少年街霸2　10.55點
CAPCOM/ FIG/ 5800日圓

第4位 (6)
幻影鬥技　9.72點
BANPRESTO/ FIG/ 5800日圓

第5位 (2)
天地無用！登校無用　7.14點
XING ENT./ AVG/ 6800日圓

第6位 (－)
GALLOP RACER　5.63點
TECMO/ RAC/ 5800日圓

第7位 (－)
COOL BOARDERS　4.11點
UEP SYSTEMS/ RAC/ 5800日圓

第8位 (－)
心跳回憶對戰PUZZLE蛋　3.91點
KONAMI/ PUZ/ 5800日圓

第9位 (9)
小貓小狗WONDERFUL　2.41點
BANPRESTO/ SLG/ 4800日圓

第10位 (7)
波洛古羅斯物語　1.62點
SCE/ RPG/ 5800日圓

SS HONG KONG TOP 10

第1位 (3)
櫻大戰　33.23點
SEGA/ AVG · SLG/ 6800日圓

第2位 (1)
少年街霸2　23.54點
CAPCOM/ FIG/ 5800日圓

第3位 (4)
機動戰士外傳I戰慄之藍　14.72點
BANDAI/ STG/ 4800日圓

第4位 (－)
新世紀EVANGELION　10.47點
SEGA/ AVG/ 5800日圓

第5位 (－)
心跳回憶對戰PUZZLE蛋　5.93點
KONAMI/ PUZ/ 5800日圓

第6位 (6)
FIGHTING VIPERS　4.61點
SEGA/ FIG/ 6800日圓

第7位 (－)
三國志V　3.54點
光榮/ SLG/ 9800日圓

第8位 (－)
THUNDER FORCE GOLD PACK I　2.61點
TECNO SOFT/ STG/ 4800日圓

第9位 (－)
鬥神傳URA　1.89點
TAKARA/ FIG/ 5800日圓

第10位 (8)
心跳回憶DELUEX版　1.20點
KONAMI/ SLG/ 6800日圓

街機 HI-SCORE 龍虎榜



CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



DEC ATHLETE
(TOTAL RACING)
12911

DIRT DASH SD (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)





ALPIBE SURFER
(GATE RACING-EXPERT)
1'43"539
CODY(24/8/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣 CYBER WORLD

(截至1996年9月11日)



GUNBLADE NT
(SCORE ATTACK REMIX)
56736



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"242
KAREEM MAGILL (9/6/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"02
IP CHI WAI(26/6/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)



PROP CYCLE
(ADVANCED(INDUSTARN))
17575
CARLO.LEE(3/9/96)

第34回 AMUSEMENT MACHINE SHOW 直擊報道 PART.2



BY：J.J

雖然上次用了16版的篇幅來為大家介紹今屆AM SHOW的盛況，另外亦將《風雲SUPER TAG BATTLE》、《侍魂 天草降臨》、《DEAD OR ALIVE》、《X MEN VS街頭霸王》及《VIRTUA FIGHTER 3》等超級大作以獨立篇幅報道，但要將會場內所有新作一一介紹仍是不可能，因此今期在下便特別再找了四版來與大家一起分享其他廠商的作品。



◆《SPEED UP》雖然是放在DATAEAST的場館內，但其實這是由一間叫GAELCO的外國公司所開發出來的作品。會場中分別展出了一組日本版和海外版的二連機。

◆《SPEED UP》的跑車選擇畫面。可選用的車共有8種。



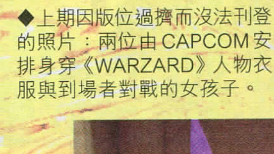
◆這遊戲的規則是不可包尾過CHECK POINT，所以是沒有設下時限的。

◆《AIR WALKERS》是個以MODEL 2來開發的籃球遊戲。

◆遊戲開始，這個是以車後作為視點的情況。



◆《AIR WALKERS》的遊戲畫面。這遊戲的特點是可利用按掣的組合來操作人物，但指令的組合方法多得像個格鬥遊戲，嚇怕了不少想試玩的人……

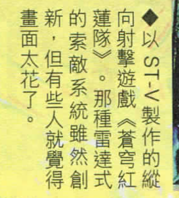




◆上期因版位過擠而沒法刊登的照片：兩位由CAPCOM安排身穿《WARZARD》人物衣服與到場者對戰的女孩子。



◆這個則是車內視點時的畫面。



◆以ST-V製作的縱向射擊遊戲《蒼穹紅蓮隊》。那種雷達式的索敵系統雖然創新，但有些人就覺得畫面太花了。



VISCO®

VISCO在今次的展覽中雖然亦擺放了多款街機，但就只有一個叫《LOVELY POP麻雀》的作品是屬於它們開發的，所以VISCO對這遊戲亦特別重視，大、小型機種加起來有7、8部之多，在下看過這遊戲後，亦覺得算是製作得不錯，雖然玩法仍離不開購買道具來增加勝算或是迷你遊戲，但最重要的人物設定就算得上是中上水準，4名女孩加上OP有超過1000枚動畫，而這些動畫亦並非粗製濫造之貨色。遺憾是近年香港已很少有這類麻雀遊戲進口，所以還是期待它能盡快移植到SS之類的家用機吧。

《LOVELY POP 麻雀》

遊戲性質：TAB　　**◆可通信對戰**

四名女主角「本木奈奈」、「嶋田香奈子」、「宮沢琴乃」及「川原比奈」本來是藝能界的一隊受歡迎組合，但因為各人的個人活動漸多，愈來愈少四人一起出現，製作公司於是打算幹一次演唱會令她們復合，而玩者這位經理人初哥就正為演唱會能成功舉行而努力。

遊戲中登場的四位女主角



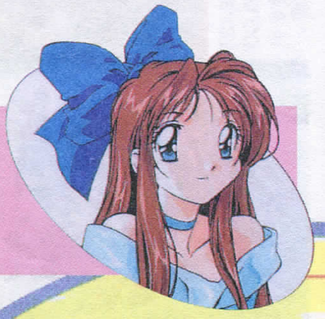
本木奈奈

外向而開朗的女孩，懂得搞氣氛，身邊有着很多朋友，因為一次在地區舉行的籃球賽而被發掘，在一個健康飲品的廣告後一舉成名。



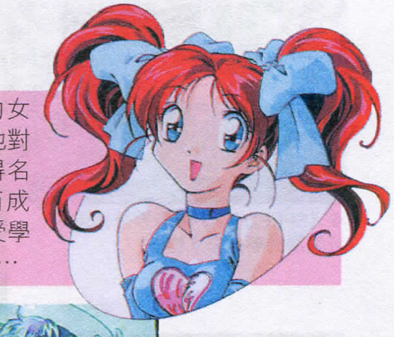
田香奈子

由於家中多位兄長都長期在外國生活，因此香奈子是位自立心很強的女孩，她除了英文了得外，更有即使吃再多東西亦不會變肥的特異體質？



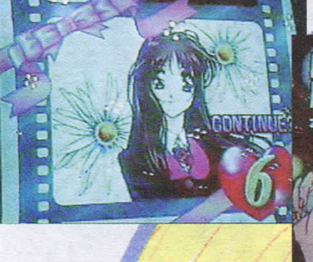
宮沢琴乃

父母分別是機師及空中小姐，自幼就在出名的女子校就讀，可說是傳統的大家閨秀。雖然外表文靜，但就有着天才般的演技。



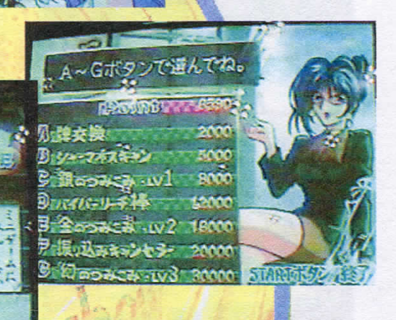
川原比奈

一位在普通家庭長大的女孩，很喜歡吃甜的東西，而她對認人很有天分（不過會不記得名字……），因為一次廣告而成名，現時在綜合性節目中很受學生及部份（？）成年人歡迎……













BANPRESTO在展覽中的場館雖然不算細，但主力是放了在「夾公仔機」的景品及其他會得到獎品的遊戲機上，實際上新GAME就只有超時空要塞系列的最新作《MACROSSPLUS》及另一架以美少女戰士人物為號召的問答遊戲，和BANPRESTO在家用機的活躍程度相比之下，實在令人感到非常的冷清……

但另一方面，BANPRESTO的景品系列就相當多元化，海報機方面有「地獄先生」、「浪客劍心」、「卒業」等系列，夾公仔機則有「同級生」、「超級機械人大戰」、「高達」、「JUMPING FLASH！2」、「FINAL FANTASY VII」……全部都是絕對可賣錢的作品，不知這些商品會否在港出現？


◆這問答遊戲雖然是以美少女戰士為題材，但卻是完全沒有可能到港的。


◆《浪客劍心》景品系列。


◆《同級生》景品系列。


◆《超級機械人大戰》景品系列。


◆《FINAL FANTASY VII》景品系列。

《MACROSSPLUS》

遊戲性質：STG

© BIGWEST © BANPRESTO 1996
MADE IN JAPAN

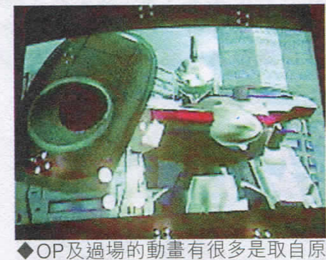


還記得「超時空要塞」第一次在街機上推出時，由於採用了電影版作為遊戲背景，單是每版過場的動畫片段便已經令人感動，後來推出的《MACROSS II》則改用了橫畫面橫捲軸方式。至於這次推出的超時空要塞街機第三作，則回復了街機第一集的縱畫面縱捲軸，而遊戲的故事背景就並非是評價一般的《MACROSS 7》，而是繼OVA版之後曾一度搬上大銀幕的《MACROSS PLUS》。

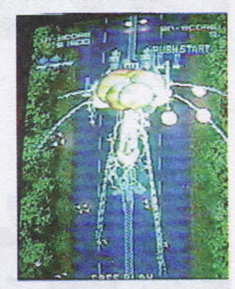
在玩法方面，除了8方向的控制桿外，A掣和B掣分別是普通彈和爆彈，而A掣在按掣儲一會之後可發射出導向飛彈，這種飛彈即使你不特別地去瞄準敵人，仍會有着一定程度的導向能力，而飛彈在射出時拖着的尾巴就更是「超塞」的特色。

可選用的機體共有三款，各自可利用道具變形成為戰機、滑翔形態及機械人形態，以適應不同的作戰環境。


◆可選用的三款戰機分別是VF-11、VF-19及VF-21。


◆OP及過場的動畫有很多是取自原著的，看起來份外有投入感。


◆雖說可以不用瞄準敵人，但瞄準了的話便能令命中率大幅提高。


◆面對第一版首領時，初期可在它的正下方攻擊，這裏是個安全地區。

ATLUS

ATLUS自從推出「照相俱樂部」大受歡迎後，為了確保在市場上的領導地位，不但在今次AM展中推出「照相俱樂部」背景畫面的秋季版本，更利用衛星轉播的科技來接收背景畫面，令背景畫的更換更為靈活，而ATLUS更在展覽期內找了一些高中女學生（據説是的）回來，和到場的人仕一起試拍這「照相俱樂部」，這一招果然收效，吸引了不少人前來謀殺菲林……


◆這就是其中兩位和到場人仕一起拍照的「女子高生」，各位認為質素如何？


◆暫且不理遊戲中的造型，單以這兩位花小路姊妹來比較，便似乎是右邊紅白色衣服的那位較可愛了。

《GROOVE FIGHT》

遊戲性質：FIG

© 1996 ATLUS

在遊戲機方面，作為主力的仍是在5月東京玩具展時展出過的《花小路大作戰》，但這遊戲之前已在本刊介紹過多次，所以在此亦不再多提，反而是ATLUS會場內展出了一部仍在開發中的格鬥遊戲《GROOVE ON FIGHT》就吸引得多，這遊戲沿用了《豪血寺一族》的開發人員及人物設計「村田蓮爾」，遊戲系統則不謀而合地又是今次展覽中相當熱門的二人對二人方式（可選用的人物有11人），當然，基本上你每次都只能控制其中一人（另一人可在後方回復體力），但你不但可以利用按掣來換人，更可在按掣的配搭下將同伴當成武器一樣投向對手，至於在招式方面，這遊戲的人物在出招時會有很多變化，例如那位外表很像花小路姊妹的POPULA在出招時便有時是穿着學生服、有時穿新體操服的。

從ATLUS所提供的資料中，在下得知這遊戲和《花小路大作戰》同樣是以SEGA的SATURN對應底版ST-V來開發的，所以這遊戲移植到SATURN的機會相信是十分高的。

ATARI是甚麼？相信各位超過二十歲的讀者也會對ATARI《雅達利電視遊戲機》有點印象吧！事實上，自從當年雅達利在香港淡出後，這公司仍在美國一直有推出不少著名的遊戲，而在今屆AM展中，ATARI就更是參展商之一，打算以他們開發出來的遊戲打入日本市場。



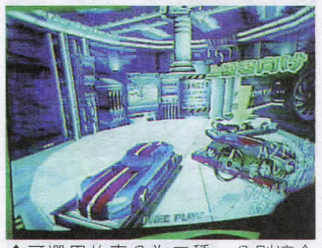
ATARI可能是因為想試試自己的遊戲在日本人眼中的評價，所以場館是比較細的（只有SEGA、KONAMI之類大參展商的1/7左右），展出的三個遊戲可謂非常平均，大型體感遊戲有使用了軚盤的賽車遊戲《SAN FRANCISCO RUSH》、中型機有適合美國人口味的冰上曲棍球遊戲《3D HOCKEY》、小型機則是有一定支持者的PUZ遊戲《FREEZE》，雖然質素似乎和其他一線的日本廠商比較仍有一段距離，但最少在下就在留日期間於池袋的遊戲機中心見過《FREEZE》的試版，可見ATARI的遊戲在日本仍有發展潛力。

《SAN FRANCISCO RUSH》

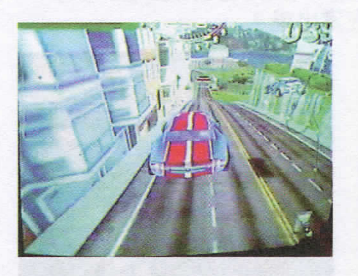
遊戲性質：RAC

© 1996 ATARI GAMES CORP.

這遊戲在ATARI的會場中，只是以參考出展的形式展出，玩法是現時已經近乎過濫的RAC，這遊戲的特色，可說是賽道上間中會有足以令跑車飛上半空的起伏地帶，有着那種西片飛車追逐的感覺，但幾部可選用的跑車在外型上都顯得有點過時（說得直接一點是老土……），跑車、賽道及背景的畫面都是仍差少許才能及格的水準，最過份的是跑車的後玻璃只是用那種貼一片會移動的雲便草草了事（就是入了隧道亦一樣可在車後玻璃看到晴天白雲、真神奇……），相信這遊戲若不努力提高水準的話，想進軍日本或其他海外市場會相當困難……


◆可選用的車分為三種，分別適合初學者以至高手使用。


◆遊戲開始。看見自己那輛跑車的樣子實在有點……






◆或許車後玻璃其實是一部闊銀幕背投，所以才可在隧道內仍看到白雲片片……


◆這遊戲的其中一個「特色」，是經常都可看到很遠之後的賽道。

《FREEZE》



遊戲性質：PUZ

© 1996 ATARI GAMES CORP.

在ATARI展出的三個遊戲中，在下倒認為這個是其中較為出色的作品，這遊戲的玩法很簡單，你要將各種顏色的魚拋進畫面，當三條同色的魚連在一起時便會消去，同時令對手某數量的魚凍結起來，若自己的圖版上有一些魚被凍結了的話，則要利用其他魚消去時的效力才能解凍，總之，任何一方的魚先堆至圖版的下方便算輸掉……說穿了其實只是《對戰PUZZLE蛋》的改頭換面版本。不過，這遊戲裏面的所有人物均是以3D來製作其2D動作，所以看起來還算細緻，而且人物的造型及動作都頗為討好，所以應該是會有機會流行起來的。





《3D HOCKEY》

The NHLPA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

遊戲性質：SPG

© 1996 ATARI GAMES CORP.

在運動遊戲之中，冰上曲棍球可說是日本遊戲生產商基本上不會製作的遊戲類型，但這遊戲在外國卻有着一定的受歡迎程度，所以亦會有以此運動為題材的遊戲機推出。這部可4人同玩的冰上曲棍球遊戲機，利用了3D多邊型來製作，基本上是以俯視式視點來進行，但當開球或其中一方得分時，則會有短暫的ZOOM IN鏡頭，至於在操作方面，三枚按掣在進攻及防守時各有着不同的用途。這遊戲的特點是速度感很夠，而球餅在被高速打出時會出現一條類似殘像的尾巴，相當有迫力。









無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：J.J

愛天使傳說 WEDDING PEACH

以換衣服來作育成要素雖然有點怪，但總算是有少許創意。取自TV版的OP質素不錯，而人物配合不同衣服時的畫面大部分都沒有走樣，而且配下了的千多句對白亦實在不簡單。但遊戲在開始時可選用的衣服太少，最少要玩到第二年才能有點變化。

KSS／SLG／5800 日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3.3分
畫面:3.7分	原創性:3分
音樂／音效:3.5分	難易度:3分
故事:──	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.43分

無責任編輯：J.J



風雲 SUPER TAG BATTLE

由於上集的評價不佳，令這遊戲一開始便要背負一個不好玩的包袱。一玩上手你便會覺這遊戲和REALBOUT很相像，而那種兩人一隊的系統設計得不錯，只能在指定地區換人令戰鬥更富戰略性，而從上集削減兩人改為兩名新人物是明智的抉擇(或許換更多會更好……)。

SNK／FIG／未定

評分：

人物／機械:3.6分	投入度:3.8分
畫面:4分	原創性:3.6分
音樂／音效:3.6分	難易度:4分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.8分

無責任編輯：J.J



GALLOP RACER 飛翼騎師

3D多邊型的畫面只能說是一種綽頭，其操作才是關鍵所在，這遊戲各方面在大體上都已經算是迫真，成功地將日本賽制導入動作部分，但賽事中馬匹互相碰撞不受警告、卻又要你嚴守馬匹腳質來跑的設計令人有被搵笨的感覺，總之賽馬的部分設計得頗難，不花上數小時練習是不可能取勝的。

RTECMO／RAC／5800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4.5分
畫面:3分	原創性:4.5分
音樂／音效:3分	難易度:2.8分
故事:──	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.47分



無責任編輯：赤目黑龍

麻雀四姊妹 若草物語

這是最後一隻「X指定」的脱衣麻雀遊戲，所以有着定的賣點，不過遊戲方面似乎是比較簡單了一點，而且在遊戲之中的人物並非太過「突出」，反而遊戲之中的「BOUNS CHALLENGE」最為精采，亦是最考玩者「雀力」的環節。遊戲最令人失望便是播片時「窒窒地」，失敗！

AXAT／TAB／5800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂／音效:2分	難易度:4分
故事:──	平均分:2.78分
操作性:3分	

無責任編輯：赤目黑龍

幻影鬥技

這隻《幻影鬥技》其實和《VF》非常相似，不過操作卻異常的簡單，而且這遊戲更是標榜着可以自由的製造組合技(連招)，所以，各人物的出招其實是大同小異的，這是其優點，亦是最令人失望的地方，每個人物的招式也是差不多，試問又怎會有令玩者去「操」的意慾呢？

BENPRESTO／FIG／5800 日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:2分
故事:──	平均分:2.85分
操作性:3分	



無責任編輯：赤目黑龍

超鐵 BREAKIN'GER

這是一隻街機遊戲，不過，看上去的確有「不像樣」的感覺，以畫面而言，只可以說是一般而已，另一點是以射擊遊戲而言，背景的捲動效果是有助玩者更投入遊戲的，以上所說的全也不在《超鐵 BREAKIN'GER》之中看到，再加上遊戲本身太像《R-TYPE》了，使可玩性大大減低。

SAURUS／STG／6800 日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:1.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:1.5分
故事:──	平均分:2分
操作性:2分	



無責任編輯：赤目黑龍

HAUNTED CASINO

又是一隻掛着「最後X指定遊戲」名堂推出的遊戲，不過，比起《麻雀四姊妹若草物語》便更三級了！不論在人物設計上又或是聲音之上也是，可惜遊戲中只有四種遊戲，否則可玩性便會大大增加。除此之外，人物造型的確是「妖」得很，就算她們「脱清」也無甚誘惑力呢！

SOCIETA DAIKANYAMA／TAB／5800 日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:2.5分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂／音效:4.5分	難易度:4分
故事:──	平均分:3.43分
操作性:3分	



無責任新GAME評壇



無責任編輯：天草四郎 時貞

王宮之秘寶 TENSION

這遊戲吸引之處在於雖是一隻RPG，但它的模式似以往的《不思議迷宮》，令人有重溫以往的感覺。難度上易了許多，主角坦遜又十分可愛，所以真正玩時有着很大的投入感。畫面方面十分平凡，很像玩超任一樣；在戲情方面比《不》更豐富，使用的魔法又多，值得一玩。

VAP／RPG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分		
畫面:2分	原創性:2分		
音樂／音效:2分	難易度:3分		
故事:3分	移植度:2分		
操作性:4分	平均分:3分		



無責任編輯：天草四郎 時貞

IDOL STAR 夏色回憶麻雀編

在麻雀遊戲來說，這一隻的難度都可算低到極，竟然可以吃完天胡吃地胡，而D美女又……但其實易玩了一些可能會適合某些人的口味，亦可能是廠方有意安排，讓大家可以輕易取勝及看一些極之美麗而且年輕的少女，簡直有如眼睛吃冰淇淋，但筆者還是愛真的麻雀多些。

SHAR ROCK／TAB／6800日圓

評分：

人物／機械:1分	投入度:1分
畫面:1分	原創性:1分
音樂／音效:2分	難易度:1分
故事:1分	移植度:3分
操作性:3分	平均分:1.8分



無責任編輯：天草四郎 時貞

PSYCHIC FORCE 超能力大戰

一隻完全移植街機的多方向立體格鬥遊戲，而且移植得十分好，很像街機，而在音樂方面又十分不俗；新加的MOVIE DEMO非常正，一看就知製作得十分認真，動作亦十分流暢，操作上又做得不錯，近乎是完美的階段，不過LOAD碟時間都算長，但這隻遊戲仍然絕對是有購買的價值。

TAITO／FIG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:4分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:3分	移植度:4分
操作性:3分	平均分:3.2分



無責任編輯：ARES

超人圖鑑

◆資料齊全兼有聲有畫面的特集。
◆插上MOVIE CARD後畫面很正，但一定要插上MOVIE CARD才可進入名場面模式。
◆太吊癮，只有吉田及七星俠，而且早已推出電腦版。
◆片段播放的空格太細，蚊咁大嘅死光好難睇。

講談社／ETC／5800日圓

評分：

人物／機械:──	投入度:3分
畫面:4分	原創性:1分
音樂／音效:3分	難易度:──
故事:──	移植度:4分
操作性:2.5	平均分:2.7分



無責任編輯：ARES

新恐龍戰隊波子機

◆有攻略目的的波子機。
◆畫面出乎意料地靚，操作及畫面效果十分流暢。
◆得特別分數的畫面擋着視點導致看不到波子滾下。
◆遊戲難度太低。

BANDAI／ETC／6800日圓

評分：

人物／機械:──	投入度:3分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂／音效:4分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.3分



無責任編輯：ARES

國際越野電單車賽

◆賽道設計令耐玩度大增。
◆操作總算跟真傢伙相像，遊戲模式及系統不俗。
◆遊戲畫面很窒，音效亦很差，搞到架車變咗沙聲鷄。
◆賽道規模太小，難度亦十分低，太易征服。

COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／RAC／5800日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2.5分
畫面:2分	原創性:3分
音樂／音效:2分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.4分



無責任編輯 ARES

Project OVERKILL

◆夠血腥，音效不俗，完全滿足破壞感，夠過癮。
◆任務除殺戮外更要達到任務目的，令遊戲不會流於沉悶。
◆須用勻四名人物，但由於各有不同特性，故令遊戲挑戰性增加。
◆操作不大順暢，尤以若有若無的斜方向令人懊惱。

KONAMI／ATC

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3分
音樂／音效:3分	難易度:4分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:3.1分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：ARES

賽車小英豪

◆雖然完全不對應NEGCON或軟盤之類，但操控一樣暢順。
◆賽道中的秘道配合馬赫號的七種功能使用十分有趣。
◆三條賽道的分別不太，雖有不同但有重覆之感，難免有些悶。
◆秘道的出現太無敵，只要使用想輸都難，導至難度驟降。

TOMY／RAC／5800日圓

評分：
人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:──
操作性:4分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:──
平均分:3.2分



無責任編輯：FUKUDA

STAKES WINNER 2

◆操作簡易，易上手；道具與特訓很吸引
◆故事較上集為豐富
◆非常容易食錯嘢，由第1變第尾
◆很易打爆機，持久力不強

街機／SAURUS／SPT

評分：
人物／機械:3.0分
畫面:3.0分
音樂／音效:3.0分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.0分
原創性:3.0分
難易度:2.5分
平均分:3.06分

無責任編輯：山寺良牙

FINAL DOOM

◆畫面用色太過深及灰暗
◆當走近敵人式道具時人物會起角
◆難度過高
◆音響效果不俗

ID SOFTWARE / ACT

評分：
人物／機械:2分
畫面:3分
音響／音效:4分
故事:2分
操作性:1分
投入度:3分
原創性:2分
難度:2分
移植度:4分
平均分:2.33分

無責任編輯：山寺良牙

刪美女 GALS PANIC

◆版面太少
◆有些美少女的配音不相稱
◆用色恰到好處
◆難度適中

KANEKO / ACT / 6800 日圓

評分：
人物／機械:4分
畫面:4分
音響／音效:5分
操作性:4分
投入度:5分
原創性:3分
難度:4分
移植度:5分
平均分:4.25分

無責任編輯：山寺良牙

東京 SHADOW

◆有多種不同的完結畫面
◆ 故事發展不俗，有懸疑性
◆ 各角色演技不俗
◆不懂日語者玩起來會較為辛苦



TAITO / AVG / 8800 日圓

評分：
人物/機械:4分
畫面:4分
音響/音效:4分
故事:4分
操作性:3分
投入度:5分
原創性:4分
難度:1分
平均分:3.63分

無責任編輯：山寺良牙

剪影物語 SILHOUETTE STORIES

◆有故事的發展
◆版面數較多
◆有附加的過版條件
◆難度有少許偏高

KANEKO / ACT / 5800 日圓

評分：
人物/機械:4分
畫面:4分
音響/音效:4分
故事:4分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難度:4分
平均分:4分



無責任編輯：山寺良牙

SUPER CASINO SPECIAL

◆可4人對局
◆可設定投注金額的上下限
◆利用播片介紹遊戲的玩法
◆全都是耳熟能詳的遊戲

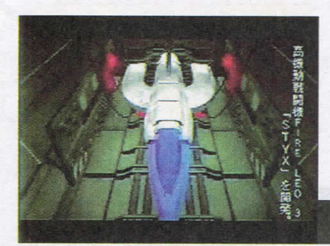


COCONUTS JAPAN / TAB / 15800 日圓

評分：
人物/機械:3分
畫面:3分
音響/音效:3分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:3分
難度:4分
平均分:2.86分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：山寺良牙

THUNDER FORCE GOLD PACK I

◆100%完全移植
◆加上KINDS MODE機能，更為容易
◆聽聽TRACK 45及46
◆畫面與MEGA DRIVE版一模一樣

TECHNC SOFT 1989, 1996 / STG / 4500 日圓

評分：
人物／機械:5分　投入度:4分
畫面:4分　移植度:5分
音響／音效:4分　難度:4分
操作性:5分　平均分:4.5分
故事:5分



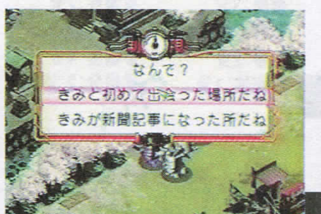
無責任編輯：PUYU神

傳說的ORGE BATTLE

記得數年前筆者玩SFC版《傳說的ORGE BATTLE》時候，因被此GAME的昇級系統及故事吸引着，不能自拔，每晚都要玩到三更夜半才肯罷休，所以質數已是無用置疑的。至於PS版新加的連續移動及中途SAVE更是非常有用，因此GAME過版的時間隨時都要5，6小時，若是不能中途SAVE的話……

ARTDINK／S.RPG／5800 日圓

評分：
人物／機械:4分　投入度:4.2分
畫面:3.4分　原創性:4分
音樂／音效:3.8分　難度:4.5分
故事:4　移植度:3.8分
操作性:3.5分　平均分:3.91分



無責任編輯：米奇

櫻大戰

◆人物說話配合口形，充滿動畫的感覺
◆音樂非常精采，可惜配音部分少
◆戰鬥太簡單，滑鼠操作也不太好
◆故事雖然短但內容相當豐富，可玩性高

SEGA ENTERPRISES／ SLG＋AVG／ 6800 日圓

評分：
人物／機械:5分　投入度:5分
畫面:5分　原創性:4分
音樂／音效:4分　難易度:3.5分
故事:4分　平均分:4.19分
操作性:3分

無責任編輯：J.J

女角有一半以上是算得上合格的

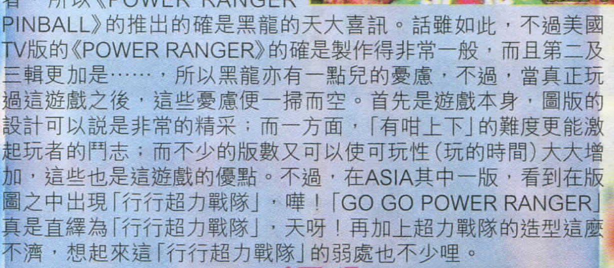
剌美女這系列在街機推出時由於玩法簡單，不用怎樣花時間去學習操作(還有就是可以看到不少女鏡頭……)，所以在下一向也有幫襯，這次KANEKO變相地同時在SS及PS各推出了一隻剌美女(PS版叫《剪影物語》)，而SS版則用回街機時慣用的名字GALS PANIC，玩法方面其實也變不了多少，只是多了可向敵人反擊的要素，不再是單方面得過避字。以女孩子的質素來說，這版本所用的全是動畫式人物，12位女角有一半以上是算得上合格的，而且版數亦算不少，想全部100%的話要花你不少時間才可。這遊戲最失敗之處首先是在難易度方面，試想想在下第一次玩亦可用最難的難易度來爆機的……另一個是操作方面有點問題，很多時會不知為何拉了條斜線出來的。

機種：SEGA SATURN
製造商：KANEKO
遊戲種類：ACT
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物／機械:3.8分　投入度:4分
畫面:3.3分　原創性:2分
音樂／音效:3分　難易度:2分
故事:——　移植度:——
操作性:2分　平均分:2.87分

剌美女 GALS PANIC SS

無責任編輯：赤目黑龍



「行行超力戰隊」……？

正！這果然是一個不俗的遊戲。首先要說一點，黑龍是一個百分之百的波子機迷，另一方面，黑龍亦是一個特攝的愛好者，所以《POWER RANGER PINBALL》的推出的確是黑龍的天大喜訊。話雖如此，不過美國TV版的《POWER RANGER》的確是製作得非常一般，而且第二及三輯更加是……，所以黑龍亦有一點兒的憂慮，不過，當真正玩過這遊戲之後，這些憂慮便一掃而空。首先是遊戲本身，圖版的設計可以說是非常的精采；而一方面，「有咁上下」的難度更能激起玩者的鬥志；而不少的版數又可以使可玩性(玩的時間)大大增加，這些也是這遊戲的優點。不過，在ASIA其中一版，看到在版圖之中出現「行行超力戰隊」，嘩！「GO GO POWER RANGER」真是直繹為「行行超力戰隊」，天呀！再加上超力戰隊的造型這麼不濟，想起來這「行行超力戰隊」的弱處也不少哩。

機種：PLAY STATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：ETC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物／機械:3分　投入度:3.5分
畫面:4分　原創性:2.5分
音樂／音效:3.5分　難易度:3分
故事:——　平均分:3.21分
操作性:3分

POWER RANGER PINBALL



無責任新GAME評壇

女神異聞錄 PERSONA

無責任編輯：MEGUMI永遠支持妳會會長福田

不論是否女神FANS都要玩的MG作品



當全世界人都在談論《DQ》正定係《FF》好、《PS》SS版幾時出、GAME ARTS隻《GRANDIA》好很勁……大家都好似有心或無意忽略咗ATLUS嘅皇牌《真．女神轉生》系列，而有同行更說去年聖誕節所推出的《惡魔召喚師》不是正統RPG，實在令人感到非常失望。大哥呀，當年電腦版隻《ULTIMA》同埋《巫術》都係3D迷宮RPG啦，就連TRPG老大哥《D&D》都係玩3D，唔通你班友淨係識玩日本風格嘅RPG就否定咗其他正GAME嘅存在？簡直不知所謂！

講返《PERSONA》，遊戲質素簡直可列入MG（MASTER GRADE）的級數，不論操作、畫面（角色與敵人的動作極多）、故事，甚至每位角色的性格都描述得相當生動、實在，不像日本傳統RPG那麼呆板——主角一定是勇者、聖人，在加上精警的對白，整體表現上完全超越了現有次世代RPG的範圍。而最令福田感動的，可算是超超超高質素的音響效果，無論是變化萬千的BGM或是臨場感十足的音效（最正的可算是南條用槍RELOAD時的效果！），甚至是VELVET ROOM的女高音與藥房裏的輕鬆歌曲，都充滿了皇牌的典範。唯一弱點是《女神》系列一集比一集易學難精。

總言之，本人深信《PERSONA》絕對凌駕於現有PS、SS的RPG之上。如果再有人拗《FF 7》定《GRANDIA》正啲嘅話，SORRY，必定係《PERSONA》。

機種：PLAY STATION
製造商：ATLUS
遊戲性質：RPG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂／音效:5.0分
故事:4.0分
操作性:4.0分
投入度:5.0分
原創性:4.5分
難易度:4.0分
平均分:4.43分

女神異聞錄

無責任編輯：天草四郎 時貞



對於《女神》及《魔神》系列一向都有興趣，但始終玩了一陣子後總是再提不起勁再玩下去，可能因為很多時有另一些GAME的出現吧；回說今集的《女神異聞錄》，筆者越玩越感覺到有一種奇特的感覺，可能最主要是BGM的功勞，而且戰鬥的時侯，背境中的陰森氣紛令人感到有少少不寒而慄，另外的是將仲魔合體是這系列的特色；無論甚樣，這一隻GAME絕對值得收藏，喜歡RPG的人千萬不要錯過。

機種：PLAY STATION
製造商：ATLUS
價格：6800日圓
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.2分
畫面:3.5分
音樂／音效:4.5分
故事:4分
操作性:2.5分
投入度:3.5分
原創性:2分
難易度:3分
平均分:3.275分

剘美女 GALS PANIC

無責任編輯：ARES

街機就陰啲陰啲剘，家用版就大啖大啖咬



記得在《剘美女》的街機推出時曾做了一陣子的信徒，喜歡的原因很簡單：1）老實講，從未玩過啲類型嘅遊戲，所以在好奇心及好勝心的驅使下用一堆堆的硬幣餵飽了那部機。2）街機版有好嘢睇，不過ARES十次都睇唔到三次，好慘！不過，後來放棄了的原因亦很簡單，1）老實講，好難玩，錢係好重要嘅嘢，無嘅時侯你就會好珍惜同孤寒起上嚟。2）後來變咗每好嘢睇，雖然之前都無乜機會睇到，不過始終少咗一種原動力。

至於當SATURN版推出時，點解ARES又會自動「蹤」個頭落去呢？1）因為之前條氣唔順，依家唔使錢兼可勁續版，無理用根性都煲唔爆嘅。2）聽講家用版好易玩，咁即係又多一個可以打爆機嘅機會啦。3）無好嘢睇已不是問題，因為依家係條氣唔順嘅問題，所以最後ARES都打爆機，完全征服咗啲隻《剘美女》。不過，以遊戲來説《剘美女》的難度的確是太易玩，敵人的活潑程度同街機完全係兩回事，故對於玩過機街的玩家來説挑戰性實在太低，街機就陰啲陰啲剘，家用版就大啖大啖咬，真係無乜癮。

機種：SEGA SATURN
製造商：KANEKO
類型：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:4分
難度:2.5分
移植度:2分
平均分:2.9分

櫻大戰

無責任編輯：米奇

這遊戲玩起來實在不短



對於一個動畫迷來説，能夠有一個跟動畫那麼相似的遊戲，實在是非常興奮。非常難得的是遊戲中所有畫面的作畫監督都能忠於藤島的人設，而且連對白的口形也很考究，實在可喜。米奇玩的時候覺得自己在看小時候的《三一萬能俠》一樣，尤期是在第七與第八話的交接，更充滿巨大機械人動畫新舊兩輯交接的感覺。

在故事上，這遊戲是很傳統的主角故事，但由於各角色都很具個性，所以也沒有沉悶或老套的感覺。而系統上，限時問答的LIPS系統和大量分支令遊戲性豐富了很多，當然，如果你不顧一切的話就會覺得遊戲不太長，而且要追求櫻也不太難。但要是你肯深入研究哪些地方可以掙多一點分，哪些地方有分支故事的話，這遊戲玩起來實在不短。

不過，這遊戲的信賴度計算就極不可靠，隨時可以有個人在不明不的的情況下信賴度和愛情度都同時暴升，這實在令人困惑。戰鬥方面也略稍簡單了些。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：SLG＋AVG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM（2枚組）

評分：

人物/ 機械:5分
畫面:5分
音樂/ 音效:4分
故事:4分
操作性:3分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:3.5分
平均分:4.19分

秘技工場

更正啟示

遊戲：少年街霸 2
機種：SEGA SATURN

話説上期曾報導了使用「真·豪鬼」的秘技，誰知由於教對錯誤而報錯料，故今期便特地再報回正確的版本，至於有關人等亦已受到應得的懲罰——「倒吊灌水搣腳毛＋愛之鞭打」，懇請各位讀者見諒。

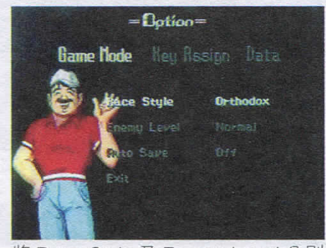
最後使用「真·豪鬼」的正確方法如下：先在選人畫面中將選人方格移到豪鬼那裏，之後按一下START掣，然後順序將選人方格移動「ADON→GEN→櫻→ROSE→SODOM→火引彈→GUY→ROLENTO→櫻→ROSE→BIRDIE→豪鬼」，在最後移到豪鬼處之後，便按着START掣來按掣決定人物，成功的話便可以使用「真·豪鬼」。



一級猛料 1　勝利的禮物

遊戲：賽車小英豪
機種：PLAY STATION

於進入遊戲前，玩者只要在OPTION中進入「GAME MODE」，之後將「Race Style」設定為「Orthodox」及將「Enemy Level」調教為「Normal」並進入遊戲。之後玩者只要在三條賽道均取得冠軍便可得到兩輛隱藏賽車「ANTO號」及「射速號」，而兩台賽車也有手動波及自動波型號選擇。



將 Race Style 及 Enemy Level 分別設定為 Orthodox 和 Normal



ANTO 號

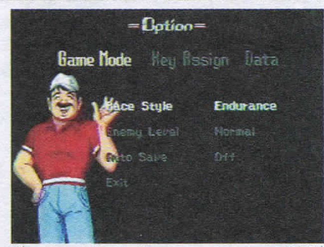


射速號

一級猛料 1　耐性的禮物

遊戲：賽車小英豪
機種：PLAY STATION

於進入遊戲前，玩者只要在OPTION中進入「GAME MODE」，之後將「Race Style」設定為「Endurance」及將「Enemy Level」調教為「Normal」並進入遊戲。之後玩者只要在三條賽道均取得冠軍便可得到隱藏賽車「流星號」，同樣可有手動波及自動波型號選擇。



將 Race Style 及 Enemy Level 分別設定為 Endurance 和 Normal



流星號的勇姿



「番鹼盒」乙個

一級猛料 1　最強的七變化戰車

遊戲：賽車小英豪
機種：PLAY STATION

於遊戲中，當玩者先後取得「ANTO號」、「射速號」及「流星號」後，只要再以「Enemy Level——Normal」進入「TIME TRIAL」及勝出任何一場賽事便可取得最強的七變化賽車「OGRE」。由於「OGRE」不像其他隱藏賽車般只得個快字，而是像「馬赫號」一樣有七種功能變化，故比賽中便可進入秘道，成為遊戲中真定的最強戰車。



先於 TIME TRIAL 中勝出



可選用 OGRE



與馬赫號一樣有七種功能變化

一級猛料 1 拜神有車送？

遊戲：賽車小英豪
機種：PLAY STATION

如攻略中所說，於中級賽道的隧道中是有一秘道的，而在這秘道中玩者可從地圖上看到左面是有一分叉路的，如玩者以高速駛入這分叉路及開着鋸撞向牆壁便可進入一密室，在這密室中玩者便可看到最強的賽車「GR-X」於黑暗中閃閃發光。之後，玩者只要勝出這賽事便可得到這輛「GR-X」。


竟然有地圖指示！


從這裏駛入。


要有一定速度才行，故用「OGRE」較有把握。


神啊！俾架車我玩啦！

三級好料 3 於黃昏中比賽

遊戲：賽車小英豪
機種：PLAY STATION

於遊戲的說明書中是有說明在遊戲中如何選擇日間或晚上作賽的，但其實同於選擇賽道時，玩者只要同時緊按「L1＋L2＋R1＋R2」及至進入下一選項才放手，那麼便可令比賽於黃昏進行。


先進入選擇賽道畫面

同時緊按「L1＋L2＋R1＋R2」


可於黃昏進行比賽



二級勁料 2 電腦玩家的專用秘技

遊戲：心跳回憶對戰PUZZLE蛋
機種：SEGA SATURN

一日，當筆者啟動《心跳回憶對戰PUZZLE蛋》時竟聽到KONAMI大神的顯靈：「有電腦的人有福了！你們將得到因幫襯我而得的禮物！！」當各位於電腦讀取《心跳回憶對戰PUZZLE蛋》時，便可找到「OMAKE」一項，而在這項中玩者便可看到8張以「SS＿X.bmp」命名的圖片，同時可作WALL PAPER之用。







二級勁料 2 無限續版

遊戲：鋼鐵靈域
機種：PLAY STATION / SEGA SATURN

本來於《鋼鐵靈域》中遊戲是有續版次數的限制的，故不少讀者也因此而叫苦連天（進行HARD MODE時），於是今期便為各位送上一個不論是PLAY STATION版或SEGA SATURN版也通用的秘技，當使用後便可無限續版，那麼要打敗最後首領的問題便只剩下技術與耐性了。至於方法便是每次出現續版畫面時，「SATURN版便緊按L＋R後按START續版」，如是「PLAY STATION版便緊按R1＋R2後按START續版」，那麼每次續版時隻數也沒有扣去。



每次出現續版畫面時輸入指令

SATURN版緊按L＋R後按START如是PLAY STATION版便緊按R1＋R2後按START



沒有扣去隻數續版

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店

補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

營業時間：上午 12 時至下午 10 時

補購站 B 環球遊戲室

九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店

香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：__________

年齡：__________

地址：__________

聯絡電話：（日間）__________

（夜間）__________

郵寄地址：（如與上列地址不同）__________

身份證號碼：__________（ ）

支票號碼：__________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十三期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

ACT
BLOOD FACTORY …… 22
FADE TO BLACK …… 28
HERMIE HOPPERHEAD …… 10
JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記 …… 22
JUMPING FLASH 2 …… 21·22·23
LITTLE BIG ADVENTURE小小大冒險 …… 29
LODE RUNNER …… 19
METAL GEAR SOLID …… 32
METAL JACKET …… 8
PO'ed …… 24
RAYMAN …… 8·9
THE FIREMAN …… 15
THUNDER STORM & ROAD BLASTER …… 10
伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古 …… 20·21·22
叮噹 大雄與復活之星 …… 19
吞食天地II赤壁之戰 …… 20
洛克人X3 …… 23
洛克人8 …… 32
裝甲騎兵 …… 21
螢 …… 21
魔幻槍哥布拉 …… 21
龍珠Z偉大的龍珠傳説 …… 21·24·25

ARPG
KING'S FIELD III …… 27·28·29·30
WOLKSNKRATZER審判之塔 …… 21

AVG
3×3 EYES吸精公主 …… 1
ALICE IN CYBERLAND …… 31·32
ALONE IN THE DARK 2 …… 20
BIO HAZARD …… 20·21·22
BIO HAZARD …… 32
BLOODY BRIDE …… 21
DISC WORLD …… 10
D之食桌 …… 14
ENEMY ZERO …… 21
NIGHT HEAD THE LABYRINTH …… 13
OVER BLOOD …… 30
PAPRAPA THE RAPPA …… 31
POLICENAUTS …… 18-20·22-26·28-33
TOKYO INSECT ZOO體驗版 …… 19
WELCOME HOUSE …… 19·20
七水晶傳説 …… 17
九龍風水傳 …… 21·22
土器王紀 …… 16
天地無用～登校無用 …… 33
古惑狼 …… 30
迷離夜症候群～探索編～ …… 24-28
迷離夜症候群～究明編～ …… 29
妖魔BUSTERS …… 3
雨月奇譚 …… 28
東京DUNGEON …… 2·15
鬼太郎～詛咒的肉人形館 …… 31
時空偵探DD …… 1·29
雷朋三世加利賀圖城-再會 …… 10
深海歷險 …… 21·32
藍調芝加哥特警 …… 11
寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2 …… 1·8

ETC
ACTION REPLAY …… 11
DEPTH …… 31
DX日本特急旅行遊戲 …… 32
IREM經典街機遊戲 …… 23
NAMCO MUSEUM VOL. 1 …… 13
NAMCO MUSEUM VOL. 2 …… 18
NAMCO MUSEUM VOL. 3 …… 27
日本物產街機CLASSIC …… 16
太陽之尾 …… 23
心跳回憶私人珍藏集 …… 23·24
占都物語第一章 …… 10·17
花札GRAFFITI戀戀物語 …… 24
虎膽龍威三部曲 …… 32
迷宮創造者DUNGEON CREATOR …… 25·26·27
魚樂無窮2夏之回憶 …… 29
設計衛門PLUS …… 25·26
學校恐怖新聞S …… 31
龍珠Z偉大的龍珠傳説 …… 26

FIG
ADVANCED V.G. …… 23
ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. …… 21
CRITICOM危機戰士 …… 16
DOUBLE DRAGON雙截龍 …… 23
FIGHTING ILLUSION …… 30
KILLING ZONE …… 21
MARVEL SUPER HEROES …… 32
MEGATUDO2096 …… 21
NINKU-忍空- …… 15
Q版鬥神傳 …… 10·33
ROBO·PIT …… 17
SLAM DRAGON …… 21·22
STAR GLADIATOR …… 32
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM …… 6
TOBAL NO.1 …… 30·31
VAMPIRE魔域戰士 …… 22
ZERO DIVIDE …… 1·2·6·9·7
ZERO DIVIDE 2 …… 21·22
ZXE-D …… 21·31
不要輸！魔劍道2 …… 12
少年街霸 …… 15-17
少年街霸2 …… 30-33
水滸演武 …… 18
武士道之刃 …… 30
美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰 …… 20
鬥神傳2 …… 15·16
鬥神傳2 PLUS …… 30
鬥神傳2仰天驚愕之試食版 …… 21
侍魂斬紅郎無雙劍 …… 32
格鬥恐龍 …… 16
悟空傳説 …… 1
浪客劍心～維新激鬥編 …… 31
超人～光之巨人傳説 …… 31
拳皇'95 …… 24·27
豪血寺一族2～最強傳説 …… 10
鐵拳2 …… 21·22
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 …… 3·5

MOV
STREET FIGHTER II MOVIE …… 14

PUZ
LOGIC PUZZLE彩虹鎮 …… 21
MAGICAL DROP …… 17
PUZZLE BOBBLE 2 …… 21
SUPER PUZZLE FIGHTER II X …… 32
TERTRIS X …… 21
VADIUMS …… 24
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 …… 33
推磚少女 …… 32
究極之倉庫番 …… 33
對戰PUZZLE蛋 …… 20
撞磚 …… 27
醒覺吧！戰球王 …… 23

RAC
BURNING ROAD …… 23
CIRCUIT BEAT …… 24
CYBER SPEED軌道賽車 …… 17
DEADHEAT ROAD …… 22
DESTRUCTION DERBY …… 13
DRIFT KING首都高BATTLE …… 23
ESPN EXTREME GAME …… 8·9
HI-OCTANE …… 10·17
HYPER RALLY …… 32
OVER DRIVIN' …… 22
Q版賽車 …… 21
RIDGE RACER REVOLUTION …… 10·13·14
ROAD RASH …… 17
THE NEED FOR SPEED …… 22
VMX RACING越野電單車大賽 …… 29
WIPE OUT …… 139
卡通賽車2 …… 21·25·26
全日本GT選手權改 …… 19
峠MAX最速DRIFT MASTER …… 31
冼拿高卡車 …… 33

RPG
BASTARD!! …… 33
BEYOND THE BEYOND …… 10·11·12·13·18
FINAL FANTASY VII …… 30·31
WILD ARMS …… 31
大冒險 …… 23
女神異聞錄～PERSONA …… 21·31·33
小貓小狗WONDERFUL …… 32
幻想水滸傳 …… 15·16·17
波洛古羅斯物語 …… 28·29
彈珠傳説 …… 23
龍之戰士3 …… 32

SLG
ANGEL GRAFFITI …… 29
ANGELIQUE SPECIAL …… 22
A IV EVOLUTION GLOBAL …… 10·13
AUBIRDFORCE …… 31
BLOODY BRIDE …… 31
CARNAGE HEART …… 15
CIVILIZATION新世界七大文明 …… 24
CLASSIC ROAD …… 10
CRW鎮暴特勤隊 …… 10·32
ETERNAL MELODY …… 32
FINAL FANTASY TACTICS …… 30
NEO PLANET …… 28
NOEL …… 21·29
PANDORA PROJECT …… 24·25·26
PANZER GENERAL …… 18
PHOTO GENIC …… 32
POTESTAS政治狂想曲 …… 23
RACE DRIVIN' A GO!GO! …… 28
WINNING POST 2光榮賽馬2 …… 21
WIZARD'S HARMONY …… 17
三國志英傑傳 …… 22
大航空時代'96 …… 21
大戰略PLAYER'S SPIRIT …… 22
心跳回憶 …… 10-12·28-32
名種馬王II PLUS …… 14
卒業II …… 11
卒業R …… 20
卒業CROSSWORLD …… 27·28
貝洛迪煞巴戰記～翼之紋章 …… 31
刻命館 …… 29·30
美少女夢工廠～夢見妖精 …… 31
春風戰隊V-FORCE …… 32
昇龍三國演義 …… 20
新SD戰國傳～機動武者大戰 …… 31
新超級機械人大戰 …… 33
偶像誕生IDOL PROMOTION …… 25·26
銀河少女警察2086 …… 21
惑星開發中！ …… 11
戰鬥國家 …… 10·13·14
魔法少女FANCY COO …… 33

SOC
ACTUA SOCCER …… 29
FIFA 96足協足球96 …… 16
HYPER FORMATION SOCCER …… 10
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN …… 5
J LEAGUE PRIME GOAL EX …… 9
STRIKER …… 13
足球小將J …… 21·23·24
阿特蘭大奧運足球 …… 31

SPT
BOXER'S ROAD …… 8
COOL BOARDERS …… 33
GROUND STROKE …… 6
KING OF BOWLING …… 9
HYPER FINAL MATCH TENNIS …… 21
HYPER亞特蘭大奧運會 …… 27·28
NBA JAM TOURNAMENT EDITION …… 24
NBA POWER DUNKERS …… 15
OLYMPIC SUMMER GAMES奧林匹克夏季大賽 30
RUNNING HIGH …… 33
PLAY STADIUM …… 22
PS網球 …… 21
SLAM JAM'96 …… 25
SMASH COURT …… 33
VICTORY SPIKE …… 26
V TENNIS …… 8·9
WORLD STADIUM EX …… 21·30
WRESTLE MANIA …… 11

火炎捧角'96 21
松方弘樹世界釣魚樂 18
鬥魂列傳 9
燃燒吧！職業棒球'95 13

SRPG

ARC THE LAD ...... 4·5
ARC THE LAD II ...... 21·31·33
FEDA REMAKE! ...... 25·26·27·28
SAGA FRONTIER 30
信長疾風記-煌 23
皇家騎士團 33
第四次超級機械人大戰S ...... 17·18·19·20
聖痕之祖卡 21
藤丸地獄變 ...... 10·11·12

STG

ACE COMBAT ...... 1·4
ALIEN TRILOGY 21
ASSAULT RIGS突擊戰車 26
BELTLOGGER 9 21
CHAOS CONTROL 16
EXECTOR 8
EXPERT 25
ETREME POWER 26
FINALIST 30
GALAXIAN³ ...... 21·23
GEBOCKERS 19
GUNSHIP 29
HARD ROCK CAB 19
HORNED OWL ...... 10·15·16
KILEAK, THE BLOOD 2 ...... 15·16·17·18
MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X ...... 10·21
MIGHTY HITS 32
PD ULTRAMAN INVADER 15
PHILOSOMA 5
REVERTHION ...... 10·14
SD高達烏機機 21
SD高達侵略者 28
SHOCK WAVE 16
SIDEWINDER 18
SONIC WING SPECIAL 28
THUNDER STRIKE 2 18
TINY PHALANX 9
TOTAL ECLIPSE TURBO 8
TOP GUN FIRE AT WILL! 27
TWIN BEE DELUEX PACK 9
VECHICLE CAVALIER機動騎士 19
VIEW POINT 14
WING OVER 32
WOLF FANG空牙2001 24
ZEITGEIST ...... 7·8
生化悍將 19
吸塵小子 25
東亞PLAN射擊BATTLE 33
海底大戰爭 ...... 10·12
超兄貴 究極無敵銀河最強男 ...... 16·17
通天閣 15
鋼鐵靈域 32
機動戰士高達 ...... 3·4
機動戰士高達VERSION 2.0 21
鐵甲飛空團 ...... 10·18

TAB

3D ULTRA PINBALL 21
GAME之鐵人THE上海 10
POWER RANGERS PINBALL 31
井出洋介之麻雀家族 11
鬥牌傳 17
新幸運騎士 27
蘋果棋世界 16
鐵球TRUE PINBALL 25

SATURN

ACT

CLOCKWORK KNIGHT下卷 ...... 4·6
DARK SAVIOR ...... 14·18·31·33
DIE HARD TRILOGY虎膽龍威三步曲 31
GUARDIAN HEROES ...... 3·14·17
NiGHTS夢精靈 ...... 24·26·27·28
SATURN BOMBERMAN 28
SPACE HARRIES 29
STREAMGEAR MASH 9
THUNDER STORM & ROAD BLASTER 10
洛克人X3 23
洛克人8 32
花小路大作戰 31
新・忍傳 ...... 2·4
機動戰士高達 ...... 14·15
慶應遊擊隊活劇篇 24
龍珠Z偉大的龍珠傳說 ...... 24·25

ARPG

LINKLE LIVER STIRY 20
SHINING WISDOM ...... 4·6·7·8
THOR精靈王紀傳 ...... 22·23
魔法騎士 ...... 3·6·7

AVG

3×3 EYES 吸精公主 1
CAN CAN BUNNY首映日 ...... 22·23·24
DX日本特急旅行遊戲 32
ENEMY ZERO 31
NIGHTURTH#01闇之扉 31
七間秘館 ...... 22·23·24
天地無用！修魅理溫泉水氣娜娜之旅 19
月花霧幻譚〜TORICO〜 ...... 24·26·27
北斗之拳 15
同級生IF ...... 31·32
行兇寫真 26
時空偵探DD ...... 1·28
新世紀EVANGELION ...... 18·19
亘裝甲少女組 ...... 3·10
野野村醫院的人們 ...... 23·33
獵烈HUNTER 23
寶魔HUNTER蘭姆 1

EBOK

吉澤弓美大冒險REMIX 3
恐龍島 31

ETC

ACTION REPLAY 11
FLASH SEGA SATURN認識編 21
GAME WARE 22

GAME WARE VOL.2 ...... 22·28
PUZZLE & ACTION 21
VIRTUA FIGHTER CD PORTRAIT ...... 11·13·14·18·21
占都物語第一章 10
美女危機 23
麻雀狂時代'96 29
真女神轉生〜惡魔召喚師〜惡魔全書 24
龍珠Z偉大的龍珠傳說 26

FIG

FIGHTING VIPERS ...... 26·31·32
CYBERBOTS 32
GALAXY FIGHT 13
GOLDEN AXE THE DUEL 9
MARVEL SUPER HEROES 32
NINKU-忍空 18
REAL BOUT餓狼傳說 33
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM 6
VAMPIRE HUNTER魔域戰士續集 ...... 14·19
VIRTUA FIGHTER 3
VIRTUA FIGHTER REMIX 3
VIRTUA FIGHTER金碟CG集 4
VIRTUA FIGHTER 2 ...... 4·13·14
VIRTUA FIGHTER KIDS 29
WORLD HEROES PERFECT 30
X-MEN ...... 12·13
少年街霸 ...... 14·15·16·17
少年街霸2 30-33
水滸演武 7
水滸演武風雲再起 21
制服傳說 2
鬥神傳S ...... 12·13
鬥神傳URA ...... 32·33
拳皇'95 ...... 14·20·21·22·24
餓狼傳說3 ...... 14·27
龍珠Z真武鬥傳 ...... 12·13
龍爭虎鬥II完全版 23

MOV

STREET FIGHTER II MOVIE 14

PUZ

BAKU BAKU世界飼育係選手權 ...... 4·12
PUYO PUYO通2 ...... 2·11
SUPER PUZZLE FIGHTER II X 32
大牌磐 29
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 33
坂木優子戀之預感 23
泡泡龍2 29
奇趙+PUZZLE AND ACTION 1 ...... 24·25
謎魔界村 31

RAC

DAYTONA USA~CIRCUIT EDITION 31
F1 LIVE INFORMATION 11
GRAN CHASER 2
HANG ON GP '95 11
OUTRUN ...... 31·33
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ...... 13·14
SEGA TOURING CAR 31
TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I 30
VIRTUA RACING 15
計KING THE SPIRITS 12
灣岸DEAD HEAT 15
灣岸DEAD HEAT+REAL ARRANGE 32

RPG

AIRS ADVANTURE 14
BLUE SEED〜奇稻田秘錄傳 ...... 2·4
CYBER DOLL 31
GRANDIA ...... 31·32
LUNAR SILVER STAR STORY ...... 2·26
SHINING THE HOLYARK 31
SWORD & SORCERY ...... 25·26·27·28
艾拔紀記外傳〜歡汀之傳說 ...... 30·31
空想科學世界 ...... 18·21
俠客英雄傳 3 24
真・女神轉生 ...... 14·16·17·18·19·20

SLG

ANGELIQUE SPECIAL 22
ETERNAL MELODY 32
GOTHA II天空之騎士 ...... 3·19·20
PHOTO GENIC 32
QUOVADIS ...... 3·15
SENTIMENTAL GRAFFITI 32
VIRTUAL PHOTO STUDIO 22
WINNING POST 2光榮賽馬2 21
WORLD ADVANCED大戰略 ...... 2·8·9·10
WORLD ADVANCED大戰略作戰FILE 20
日本職業球聯賽創造職業球會 ...... 3·18·19·22·23·24·29·33
心跳回憶 ...... 26·28·31
美少女夢工廠2 ...... 11·12
阿魯巴戰記外傳 14
哥斯拉列島震撼 15
結婚 ...... 1·15
結婚前夜 11
銀河英雄傳說 26
櫻大戰 33
誕生S〜DEBUT〜 ...... 24·27

SOC

FIFA 96足協足球96 16
HAT TRICK HERO S 14
SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL 11
J LEAGUE VICTORY GOAL'96 21
VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION 31

SPT

BIG HURT棒球 30
DEC ATHLETE奧運在亞特蘭大 27
SLAM DUNK ...... 3·6
THE KING OF BOXING ...... 2·10
VIRTUAL OPEN TENNIS 11
WORLD SERIES BASEBALL II 31
野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL 14

SRPG

DRAGON FORCE ...... 14·20·21
FEDA REMAKE! ...... 14·25·26
QUDVAIS 2 31
RIGLOAD SAGA ...... 2·4·5
RIGLORD SAGA 2 31
櫻大戰 ...... 14·31

STG

AFTER BURNER ...... 31·33
BLACK FIRE ...... 16·17
CHAOS CONTROL 16
CYBER DOLL 24
DARIUS外傳 ...... 3·14
DARIUS II ...... 24·26
DEATH CRIMSON 30
GRADIUS DELUXE PACK 21
GUN BIRD 14
GUN GRIFFON ...... 14·19·20
HYPER REVERTHION超能昆蟲格鬥 25
LAYER SECTION ...... 3·8
METAL BLACK黑鋼 ...... 24·25
MIGHTY HITS 32
PANZER DRAGOON 2 ...... 18·20
TITAN WARS 22
SONIC WING SPECIAL 28
STRIKERS 1945 27
VIRTUA COP ...... 3·13
VIRTUA COP 2 ...... 26·31
VIRTUAL ON 31
WING ARMS 9
首領蜂 23
疾風魔法大作戰 26
特搜機動隊J.S.W.A.T. 31
超時空要塞可有記起愛 26
鋼鐵靈域 32
機動戰士高達外傳｜戰慄之藍 ...... 31·32

TAB

GALJAN 31
PINBALL BALL GRAFFITI 28
SUPER REAL麻雀GRAFFITI 13
SUPER REAL麻雀P VI 24
VIRTUAL CASINO 20
心跳麻雀天堂 11
心跳麻雀GRAFFITI 24
自己中心派〜TOKYO MAHJONH LAND 9
美少女雀士REMIX 9
美少女雀士II 23
麻雀HYPER REACTION R 21
麻雀天使ANGEL LIPS 22
麻雀同級生SPECIAL 22
魔法之雀士 10

超級任天堂

ACT

FINAL FIGHT 3 ...... 13·14
HYPER IRIA 13
THE GREAT BATTLE V 15
忍者龍劍傳 巴 6
忍者亂太郎 5
忍者亂太郎2 22
美食戰隊 10
鬼神童子烈鬥雷傳 11
鬼神童子電影雷舞 14
伊蘇V ...... 1·16·17
超級炸彈人 4 24
惡魔城XX 5
魔獸王 ...... 3·8

ARPG

BRANDISH 2 ...... 7·8·9
GUN HAZARD前線任務外傳 ...... 19·20
RUIN ARM 4
水晶豆 11
天地創造 13
聖劍傳說3 ...... 4·9·10·11
魔神封印傳說 1

EBOK

赤川次郎魔女之眠 3

ETC

RPG創作室 1
WEDDING PEACH 3
橫山光輝三國志盤戲 18
日本物產街機經典集 1
彈珠機挑戰者 14

FIG

BATTLE TYCOON 6
SUPER V.G. 5
美少女戰士SAILORMOON SUPERS全員參加!主役爭奪戰 21
超兄貴爆烈亂鬥篇 9
新機動戰記GUNDAM WING 21
龍爭虎鬥3 8

PUZ

MAGICAL DROP 11
SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE 18
自殺仔 7

RAC

KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰 1
SUPER F1 CIRCUS外傳 1
ZERO 4 CHAMP RR-Z 14
計・傳說 最速之戰 22

RPG

3×3 EYES 獸魔奉還 16
ENERGY BREAKER 3
MYSTIC ARK ...... 5·6
ROMANCING SA·GA 3 ...... 9·10·12·13
TALES OF PHANTASIA 5
天外魔境ZERO 8
艾法尼雅戰記II ...... 2·3
幼稚園戰記魔陀羅 ...... 3·18
吞食天地·三國志群雄傳 6
美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY ...... 1·8·9·10
風水回廊記 3
勇者鬥惡龍6 ...... 14·15·16
羅得島戰記 16
翡翠龍傳說 ...... 1·6·7·8
魔天傳說 1
魔法騎士 2

SLG

ANGELIQUE 15
A列車III. S.V 1
BAHAMUT LAGOON 18
BALL BULLET GUN 15
SUPER三國志 1
三國志II 18
三國志III ...... 11·18

三國志IV 18
三國志正史 天舞SPIRIT 18
三國志英傑傳 18S
吞食天地 三國志群雄傳 18
美少女新學園 ...... 3·6
美少女夢工廠 15
紺碧之艦隊 12
無人島物語 18
橫山光輝三國志 18
橫山光輝三國志2 18
戰鬥機械人列傳 ...... 7·8·9
戰國之霸者 天下布武之道 16
機動戰士Z GUNDAM 19

SOC

J LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3 1
J.LEAGUE夢幻球場 26
足球小將J 13
實況世界足球2FIGHTER ELEVEN 9

SPT

SLAM DUNK SD HEATUP!! 12
SUPER POWER LEAGUE 3 6
拳鬥士 3

SRPG

TACTICS OGRE ...... 10·11
平安風雲傳 ...... 3·10
超級夢幻模擬戰 ...... 1·3·4

TAB

美少女摸克島 1

街機

ACT

NEO BOMBERMAN 33
DIE HARD ADCADE虎膽龍威 ...... 28·29
METAL SLUG 23
花小路大作戰 27

ETC

NAMCO街機經典集VOL.2

FIG

DEAD OR ALIVE 33
FIGHTING VIPERS 15
FIGHTERS' IMPACT 33
MARVEL SUPER HEROES ...... 10·12
NINJA MASTER'S霸王忍法帖 ...... 25·26·27
PSYCHIC FORCE超能力大戰 ...... 19·24
REAL BOUT餓狼傳說 ...... 15·16·17·19·21
RED EARTH 31
SONIC THE FIGHTERS 26
SOUL EDGE 18
VF小子 19
VIRTUA FIGHTER 3 ...... 19·31·32·33
WAR ZARD ...... 31·32·33
WORLD HEROES PERFECT ...... 2·3
X-MEN VS街頭霸王 ...... 32·33
少年街霸 ...... 1·3·4·5
少年街霸2 ...... 19·20
少年街霸2 ALPHA 31
天外魔境真傳 3
侍魂III 斬紅郎無雙劍 ...... 10·11·12·15
侍魂IV天草降臨 33
格鬥超音鼠 19
東京番外地 28
街頭霸王3 31
街頭霸王EX 33
拳皇95 ...... 4·5·13
拳皇96 ...... 28·33
風雲SUPER TAG BATTLE 33
風雲默示錄 1
超人學園鋼帝王 ...... 2·9
神凰拳 ...... 26·27
餓狼傳說3 ...... 1·2·3
鐵拳2 7
龍拳之拳外傳 ...... 19·20·21·22

PUZ

DANCING EYES 33
CLEOPATRA FORTUNE 33
虹色鎮的奇跡 33
泡泡龍方塊3 33
新對戰PUZZLE蛋 33
魔法之約會 33

RAC

AQUA JET 33
ALPINE RACER 2 33
GTI CLUB 33
MANX TT 19
RAVE RACER 7
SEGA TOURING CAR 33
SEGA SKI SUPER GAINT SLALUM 33
SIDE BY SIDE 33
STAKES WINNER ...... 2·12
STAKES WINNER 2 33
WAVE RUNNER 33
WINDING HEAT 28
乘風破浪JET WAVE 28

SLG

LANDING GEAR 19
人力飛行 ...... 20·29

SPT

十項全能 ...... 19·27

SOC

SUPER FOOTBALL CHAMP 19

STG

GUNBLADE NY槍刃紐約 ...... 19·26
PULSTAR 9
RAYSTORM 19
SOLAR ASSAULT 33
VIRTUA COP 2 12
電腦戰機VIRTUAL ON ...... 19·20·25
東京大戰 20
鐵版傳3D/G ...... 20·24

NEO · GEO

ACT

METAL SLUG 23
十字神劍II 1

FIG

NINJA MASTER'S霸王忍法帖 ...... 25·26·27
REAL BOUT餓狼傳說 ...... 15·16·17·19

拳皇95 ...... 4·5·13
拳皇96 ...... 28·29·30·31·32
天外魔境真傳 3
侍魂III 斬紅郎無雙劍 ...... 10·11·12·13·14·15
風雲默示錄 1
超人學園鋼帝王 ...... 2·9
神凰拳 ...... 26·27
餓狼傳說3 ...... 1·2·3
龍拳之拳外傳 ...... 19·20·21·22

RPG

真說侍魂 武士道烈傳 27

SPT

STAKES WINNER 12

STG

SONIC WINGS3 14
戰國BLADE 24

3DO

AVG

POLICENAUTS ...... 18-20·22-26·28-31
D之食桌2 FOR M2 31

EBOK

高立的未來世界 12

RAC

F1 GP IN 3DO 2

RPG

SWORD & SORCERY 2

SLG

主題公園 1
紺碧之艦隊 ...... 2·3·4

SOC

J LEAGUE VIRTUAL STADIUM 12

個人電腦

AVG

3×3 EYES 吸精公主 ...... 1·2·3
失落的樂園 1
同級生2 ...... 2·3·4

SLG

CRW鎮暴特動隊 10
卒業 1
神勇飛鷹俠 5
特動機甲隊II ...... 5·7
禁忌 6

SRPG

三國志孔明傳 ...... 24·29·31·33
七英雄物語II ...... 25·26·27·28
聖少女戰隊II ...... 1·3
龍騎士4 ...... 19·21·22·23·24

PC-FX

AVG

銀河公主傳說FX-哀傷的菩妮 21

SLG

ANGELIQUE SPECIAL 22

世嘉五代

RPG

SHADOW RUN 2
魔導物語I 2

SLG

三國志列傳 亂世群英 18

PC ENGINE

AVG

同級生 13

GAME BOY

ACT

BOMBERMAN GB 2 3
NINKU〜忍空 1

RPG

魔法騎士 1

第 1-18 期
經已停止
接受補購
第 19-N 期
每本港幣
35元正



街頭GAME霸王

文：ZAC

日常嘅工作十分之沉悶，好彩有哩個「ID4」睇（唔係戲名，有啲人會叫佢做「斑馬」），一個字就可以形容晒佢——正呀～～！！

澄清、道歉、對唔住、嗚謝……

首先小弟要向大家道歉&澄清。上期小弟話哩個《泡泡龍方塊3》有麻雀玩，查實嗰個畫面係開GAME前嘅畫面嚟，哩隻GAME**只係玩泡泡龍方塊**，係**冇麻雀同泡泡龍玩**嘅！上期**小弟報錯料**，如有引起大家不便，實在唔好對唔住！呀**丁丁君已經狠狠地折磨了我**（用張櫈『車』低我，AND THEN 用櫈腳『顏』我塊面……），係我唔好，原諒我吖！

另外，好多謝嗰位打電話上嚟報『東京番外皮金屬人之謎』嘅讀者朋友，**原來哩個欄係有人睇嘿**！多謝！我愛你們啊～～！！（←又借啲意呢版位）

仲有，上期唔記得嗚謝**海威遊戲機中心**同**太田娛樂有限公司**。因為如果冇佢哋嘅協助，我哋就冇得玩《VF3》試版，咁上期就冇圖、冇介紹、小弟又冇稿費收……總之一句講晒，感激！多謝！我愛……

人人有機爆

唔知大家有冇玩過哩個「街頭霸王鬥X人」呢？話說小弟終於玩到，原來真係要當隻GAME係《X—MEN》嚟玩至好玩，加上隻GAME又唔係難（好似未見過有機友爆唔到機），用嚟消磨吓光陰都咪話唔好。而且啲空中連招又任你玩，打死對手後又可以撳START掣→**LEVEL 1 SUPER鞭屍**（可惜唔可以用兩人合體SUPER），打到受害者變「**香口膠狀物體**」，十分有趣。經過小弟綜合各機友嘅意見，大家都認為哩個MAGNETO十分好用，十分之惡。



之但係，各機友都異口同聲咁話，哩部機好玩就好玩（尤其是雙打，夠激！），但係太易玩，搞到唔襟玩（兩個零字左右就爆機），又搞到**人人有機爆**，希望可以再提高個難度啦！

好靚嘅畫面 好慢嘅動作

小弟有日去咗「同羅彎燈籠街」新開嗰間叫「SUPER」嘅機鋪（個場又新又乾淨，幾正！）。喺嗰度，俾小弟發現咗哩個《FIGHTRES IMPACT》，咁小弟就梗係即玩兩嘢啦。玩完之後，發現隻GAME幾襟玩（可以用7粒人×3種流派＋1粒人＝22粒人，**上期話有24粒人，純屬報錯料，對唔住！唔好嬲吖**！），啲動作好靚，系統又幾正，可以儲連招，但係郁得好鬼慢，搞到打成兩三個字都未打到一半（4粒人都唔夠），十分之悠閒，**有啲似玩緊「太極龍虎鬥」**，唔係咁掂。

SNK 十大謎團 拳皇九十六之謎

話說哩個「拳皇九十六」都到咗好久，相信大家都已經操得好熟啦。遲啲（十一月左右）會有比賽，大家有冇諗住參加？小弟到時就一定會到場「及及」，一為偷師二為收料（如果有啲好似上次嗰個「**冬得住姐姐**」咁嘅質素嘅女孩子就更加好啦），更加唔少得嘅就梗係要做採訪啦，工作要緊嘛（←講得幾正義喎）。

之不過，到家陣都仲有一堆**謎團**：（1）今期隱藏人物係乜（好似話係今期大佬）？（2）係唔係今期大佬？（3）點用隱藏人物？（4）傑斯招DEADLY RAVE點出？（5）係唔係有哩招？（6）八神庵第二招超必係乜？（7）哩招點出？（8）草薙京係唔係有第二招超必？（9）哩招係乜？（10）哩招點出？

唔知各位機友有冇料？如果有嘅話，**唔該單聲俾小弟聽吖**，好唔好（好似話報料有線人費收……）？

老細仲有嘢講

早幾日，小弟又見到某機鋪者細，佢閣下啱啱喺日本睇完AM SHOW返嚟，咁小弟就梗係摳佢八吓啦！

首先佢話睇完SHOW返嚟，就俾哩個「街頭霸王鬥X人」搞到佢「**跌了眼鏡**」。此話怎講？原來佢話喺日本睇SHOW嗰陣，哩部機嘅反應十分之熱烈（佢話仲多人玩過「孖叉FIGHTER3」，但係都只係雙打），於是就入咗幾塊版，諗住冇死啦。怎料，入咗版至知原來哩隻GAME**雙打好正，但係單打嘅難度就太低**，就算將個難度較到最高，都搞到人人有機爆，**數天後就沒有人再入錢了**……佢話雖然係咁，但係都希望可以將個難度再較高啲，等各機友可以玩得更過癮。我哋就哩個問題問過CAPCOM方面，佢哋就話對於哩個問題，因為日本方面又冇乜問題（佢哋唔覺難度低），所以**仍在考慮中**，同時亦要研究如果真係要加難，咁究竟要加難香港區嘅版，抑或要加難東南亞區嘅版，還是要加難所有嘅版？不過點都好，**大家都好希望CAPCOM真係會加難塊版**，等大家可以玩得開心啲啦！

之但係，呀老細又話慘，事關佢話訂咗哩個「孖叉FIGHTER3」嘅行家（包括佢自己），要成九月尾先有貨返，搞到要大家等到頸長。佢話，諗住返咗貨之後，就做6至7個大洋一局，咁都應該做得起。另外，佢仲話，當日「唯巴CITY」係因為直接同日本方面買版，所以早啲有貨。而亦因為咁，所以來價較貴，要收大家成10個大洋一局。不過見收成10個大洋都得起，哩隻GAME都應該有排HEAT。



而佢自己又表示，佢幾睇好KONAMI嚟緊隻格鬥GAME（**《PF 573 PROJECT》**），並且諗住入貨。小弟睇過片，啲人物耍拳時嘅動幾正，但對打時就幾生硬，不過話晒KONAMI少出格鬥GAME，哩啲嘢係可以接受到嘅。小弟都幾期待哩隻GAME>

然後老細又話，遲啲十一月香港個JAMMA SHOW（GAME SHOW）將會係近年嚟**最多嘢睇嘅一屆**，又有**拳皇96比賽**，又有**好多勁GAME**，叫大家唔好錯過咁話。咁小弟就一定會去，希望到時見到老細，大家「SOCIAL」吓啦！

DRAGON SLAYER 英雄傳說 完全攻略流程

撰文：福田

生產商：FALCOM
發行商：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：RPG
容量：CD-ROM／FD

第一章

(1)與守衛交談後便和農夫説話，接着離開艾魯阿斯達城，然後立即再入城。

(2) 往庫魯村去，主角在LV.6時可找到洛加入。

(3) LV.8之時再去庫魯村受任務，接着去奈利村購買青銅裝備，然後到礦山去擊倒司令官。

(4)返回庫魯村後便可去魯迪亞城，如果有LV.10或以上便可輕易將另一名司令官擊倒。

第二章

(1)和奈利村的船長談話，再到宿屋睡一覺後便可乘坐船隻離開法雷王國的範圍。

(2)到流血之洞窟去把加魯哥擊倒，成功後便回去隆多城的宿屋睡覺。

(3)將南面拉魯砦前面的魔物打倒，再和砦內的居民談話。

(4)到西面的馬斯昆村去，與村長交談過後便折返拉魯砦和居民交談。

(5)把馬斯昆村的亞古達姆擊倒，然後到拉魯砦的道具店買入粘土。

(6) 取得位於古因塔的鎖匙，然後把它交到拉魯砦的道具屋。

(7)在拉魯砦渡過一夜後，便可回到古因塔學習新魔法。

(8)再次將馬斯昆村的亞古達姆擊倒後，就能進入試練之洞窟去拾取武器。

(9)與北面黎塞爾村的村長談話，然後返回馬斯昆村和村長交談。

(10) 再和黎塞爾村村長對話之後，便可到城堡去和國王交談。

(11) 在羅艾路的家中和他交談，之後便回黎塞爾城去。

(12) 將全體隊員的所有裝備除下，進入基魯摩亞之石門，最後把頭目擊倒。

第三章

(1)從拉魯砦乘船到尤頓港去，接着便到阿姆達村和國王會面。

(2)在尤頓港和留蘭交談，然後到芭芭拉的家去。

(3)到那修村去和列斯敦對話，接着便會去再和芭芭拉交談。

(4) 回阿姆達去和村民談話，之後便到海賊島和波亞杜會面。

(5)到思埃魯村去和漁師交談，然後再和波亞杜的兒子談話。

(6) 去找米拿路達和他見面，跟住便和波亞杜再度會面。

(7)折返到拉魯砦和漁師會面，把黃金之卡交給他。

(8)到王家之墓去取得基魯摩亞之星，接着去塞利斯城把頭目打倒。

第四章

(1)到塞利斯城的酒吧去取得冧酒，然後去海賊島把酒交給波亞杜。

(2) 從波亞杜處取得3枚以上的炸藥之後，便可到國境之洞窟去。

(3)和巴斯農城的王妃會面後，到卡烏路村和茜西亞談話。

(4)在卡烏路村和波依魯談話，接着再和茜西亞會面。

(5)往北走到達路朵拉村和哈利見面，之後再回卡烏路村和波依魯説話。

(6) 去路朵拉村和哈利對話，然後到卡烏路村發現龍之卵。

(7) 從哈利處取得龍之布後，便可經風見之塔返回巴斯農城。

(8)到防風之穴去把亞古達姆擊敗，之後便再對付智將比拿米斯。

第五章

(1)往方格斯村和蓋依的祖父會面，接着便到狼之口去取得寶物。

(2)和科爾庫村去和漢斯交談後，便返回方格斯村找荷魯。

(3)再往科爾庫村找謝拉婆婆，把睡眠之草交給她後去方格斯村。

(4)和蓋爾的祖父再一次會面後，到科爾庫去將嘉里柏斯打敗，然後再和謝拉婆婆會面。

(5)到水晶之塔去再把嘉里柏斯打倒，之後往科爾庫村去和漢斯對話。

(6)和北面法依特村的拉魯夫會面，接着便潛入水晶之塔。

(7)回科爾庫村後，往狼之口去取得銀之笛。

(8)到水晶之塔把嘉里柏斯擊倒，然後到4樓去使用銀之笛移到5樓。

最終章

(1) 與蓋爾的祖父談話過後，到西面的那速路港去乘船到費因城。

(2)到基魯摩亞之里去和村民們交談，接着返回費因城與保里斯會面。

(3)往基魯摩亞之里和巨龍對話，跟着渣古梨廢坑去。

(4)往廢坑的地下通道去和巨龍説話，之後便返回基魯摩亞。

(5)在基魯摩亞的杜魯卡斯之家去，取得地圖後便和哥頓談話。

(6)往廢坑去取得古代武器之本，接着便往法依特村去找拉魯夫。

(7)在基魯摩亞那裏取得燭台，然後乘坐巨龍到尼路基度之島去。



國產凌凌漆

以下並不一是部港產片那麼簡單!

周星馳所拍的經典電影，《國產凌凌漆》是其中一部，由於此片一是部受歡迎的電影，將它轉化成遊戲，是有一定的可觀性，生產商亦在遊戲中，加插了多場在電影中的場面，令玩家有遊歷於片中的感覺，相信不少玩家亦會回味當中的經典場面。

遊戲方法：

以動作對戰為主，玩家要控制遊戲中的主角凌凌漆與每一關的敵人作三局二勝的生死決戰。操作方法亦很簡單：方向制↑，↓，←，→，分別是跳上，跳下，往左走及右走，攻擊制：SPACE BAR：古惑槍(遠距離) SHIFT：飛刀(遠距離) CONTROL：菜刀(近距離)

發行商：美亞鐳射影有限公司
對應系統：WIN 3.1或以上
類別：ACT
容量：CD-ROM



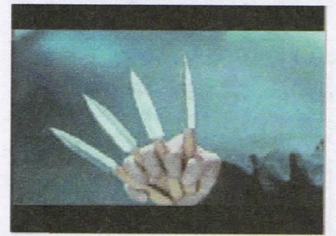










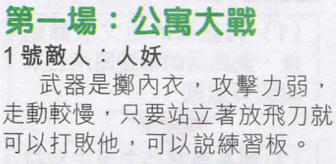


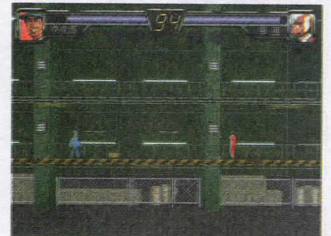


第一場：公寓大戰

1號敵人：人妖

武器是擲內衣，攻擊力弱，走動較慢，只要站立著放飛刀就可以打敗他，可以說練習板。



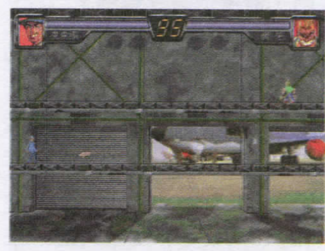




第二場：商場血戰

2號敵人：悍匪

武器是放火箭炮，攻擊力中，但當受到悍匪的火箭攻擊時行動會受阻，要注意。





第三場：豪宅硬併

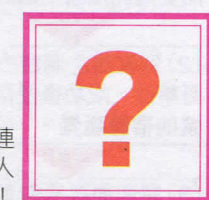
3號敵人：鋼牙

武器是擲電燈柱，攻擊力強，會上下閃避主角的攻擊，而且他是有回復體力功能，所以是個難應付的敵人。

第四場：單力決戰

4號敵人：金槍人

凌凌漆的最強對手！武器是霹靂炮，會連環放射，令主角難以迴避，最知道見金槍人的真面目，就記得買隻《國產凌凌漆》試試！



兒童健康嘉年華

遊戲與健康同樣重要！

兒童正於身心發展的基礎時期，必須要有均衡的營養，才能滿成長所需；其實每一個人都要依靠食物的營養來補充每天消耗的能量，均衡的營養對我們的健康是非常重要，但有幾多人知道他們所食的食物，裡面有什麼營養呢？這隻《兒童健康嘉年華》就是以遊戲形式，幫助大家學習每種營養功用和提供一些飲食常識，使大家養成一個健康的飲食習慣，無論小朋友及大朋友都適合玩呀！



遊戲形成：

以大富翁形式進行，以1至4人同時進行，每人輪流一次擲骰前進。

在遊戲當中，玩者會遇到不同的事件，有健康常識問答：可以在此學習很多營養知識，有食物店：在此買食物來吃可增加營養。有健康院：可提供一些健康及營養知識，途中會有獎勵及懲罰，又有小型遊戲玩....內容豐富。

最後，每到一段時間後，會選出最健康的小朋友，但當玩者營養過少，或手上的金錢已耗盡，就不能繼續，被淘汰出局了。

對應系統：WIN3.1或以上
類別：TAB
容量：CD-ROM
發行商：美亞鐳射影碟有限公司
要滑鼠





鳴謝：美亞鐳射影碟有限公司

STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER
攻略內文：福田

JV新幹線

車長詞 1996年10月11日 出紙3大頁

從其他媒介中得知，天堂鳥快將推出FALCOM的RPG名作系列《英雄傳說》的第2集及第3集，而最新一集《紅色水滴》亦現正全力製作中，實在是玩家們的幸運。不單如此，相當多的98名作亦陸續登場，相信到年尾時久沉的電腦遊戲界會有一番;新氣象。金太郎經常打趣道：不知道有沒有廠商肯代理SILKY'S的《河原崎》、《野野村》；C'S WARE的《G·LO·RIA禁斷之血族》等好GAME呢？（車長）

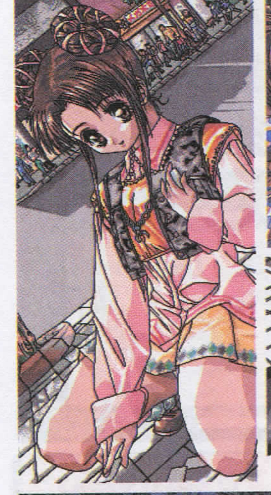
DOS/V Es方程式

超能力偵探大戰

《Es方程式》是以一名擁有特殊能力的偵探．草薙為主角的正統好GAME，身為涼崎偵探事務所老細之一的他與其拍擋涼崎，一起以替委托者偵查事件維生。不知由那一天起，他突然感到強烈的「回憶」——一些不屬於現在的記憶，不時衝擊他的腦海，彷彿是和11年前的事件有關……為了找尋當中的真相，主角於是便踏上冒險之途。這隻AVG的畫面相當美麗，女角造型又不算差，可説是近期較出色的遊戲之一。（金太郎）



生產商：ABOGADO POWERS
對應系統：DOS/V
類別：AVG
容量：FD
要滑鼠
18禁









評分：
美少女度：3.5分
遊戲性：3.0分
H度：3.0分
意念：3.0分

J-WIN 妖鬼討伐忍法帳

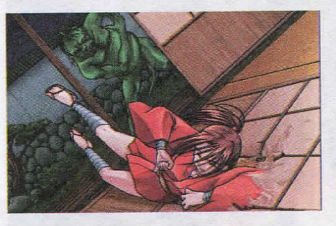
以卡片來進行戰鬥的AVG

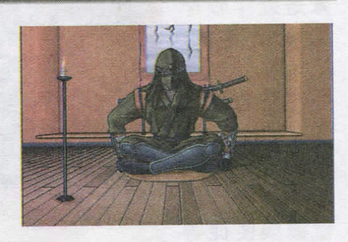
《妖鬼討伐忍法帳》是以一名隸屬於神秘組織「闇斬」的女性忍者「紅蓮」、為了尋找失踪多時的好姊妹「蘭」，而踏上征途的和風好GAME。由於是利用CD-ROM的關係，因此便可以大部份的對白灌錄到CD中，增加遊戲進行時的投入度。除此以外，以《龍珠》式的卡片來戰鬥是本遊戲的另一特點，相比起一成不變的RPG式戰鬥是較有新意的做法。（金太郎）



生產商：ZYX
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

評分：
美少女度：2.5分
遊戲性：3.5分
H度：2.5分
意念：3.5分







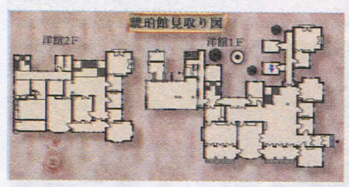


J-WIN95 琥珀色的遺言

正統的偵探遊戲

很久也沒有像樣的日本偵探式AVG發售了，這一隻《琥珀色的遺言》可算是其中較特出的作品。遊戲是以一宗殺人事件展開，玩者要在一間充滿西洋格調的大屋中，找尋出真正的殺人兇手，相當有《金田一》的味道。由於玩法相當正統的關係，因此新手可能會覺得較為沉悶。 （車長）

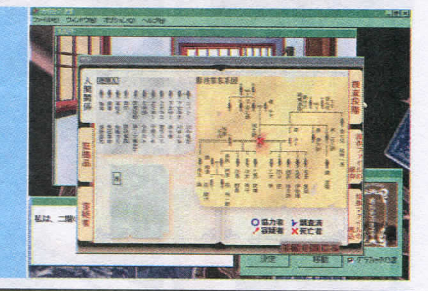






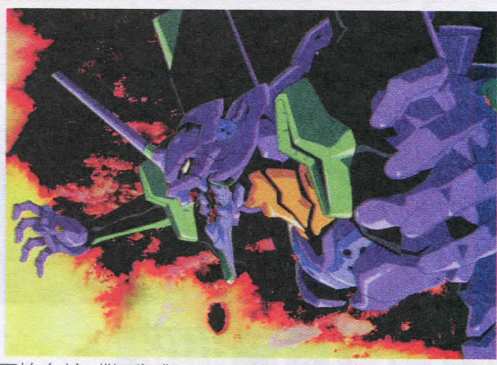
生產商：RIVERHILL SOFT
對應系統：JWIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
圖：UD05A11-13

評分：
角色造型：2.5分
原創性：2.5分
操作性：2.5分
音效：3.0分
熱中度：3.0分
買得度：3.0分
總合評價：2.75分



J-WIN95 新世紀EVANGELION

最流行動漫畫作品 JWIN95堂堂登場



《EVA》所做成的熱潮可算是近年較罕見的一股現象，不論你到哪裏去都可看見大量有關NERV、碇真嗣、零波麗、明日香、初號機與使徒等物品，比起全盛期的《龍珠》真是不惶多讓。繼4集《COLLECTOR'S DISC》之後，緊接而來的是在冬季推出的全新製作AVG，除起用了新的故事外，新角色與新機械人當然是不可或缺的元素，因此這一隻《EVA》AVG必定會是各FANS的珍藏；價格未定。

補充一點，就是《EVA》的SCREEN SAVER已暫定在今年秋季發售，敬請留意。

生產商：GAINAX
對應系統：JWIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
發售日：96年冬

街坊人氣指數 （截至01/10/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	→	1	Dragon Slayer英雄傳説(中)	DOS	RPG
2	–	初	Es方程式[18]	DOS/V	AVG
3	–	初	現代大戰略EX(中)	DOS	SLG
4	↑	7	VALENTINE KISS[18]	DOS/V	AVG
5	↓	2	魔界之泉2(中)	DOS	SRPG
6	→	6	古大陸物語 狂神之都	J-WIN	SRPG
7	–	初	DEAD RALLY	DOS	RAC
8	–	初	機甲神兵(中)	DOS	STG
9	–	初	妖鬼討代忍法帳[18]	J-WIN	AVG
10	↑	11	三國志V(中)	DOS	SLG
11	–	初	F18空戰	WIN95	STG
12	–	初	釣魚台風雲(中)	DOS	SLG
13	↓	4	天地無用！魎皇鬼(中)	DOS	AVG
14	↓	9	小沙彌(中)	DOS	RPG
15	↓	2	八女神物語(中)	DOS	RPG

賽後分析：
《英雄傳説》實力強橫，輕易做成2連霸的優秀成績，實在值得慶賀。今期較特別的現象可算是DOS/V遊戲《VALENTINE KISS》反彈回升，這全賴玩家們的支持；聽聞某報現正刊登她的攻略，希望對玩者真的有用吧。 （SPYDER）

新GAME時間表-日本電腦篇（J-WIN／WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
11/10	GUILTY	VEIL	6800	JWIN95	AVG[18]
	虜	D.O.	9800	JWIN95	SLG[18]
	幻影淑女	MAYFER SOFT	8800	兩對應	SLG[18]
	尖叫	KUKI	7900	J-WIN	SLG[18]
17/10	天使希羅	ACTIVE	8800	JWIN95	AVG[18]
	GaraX 95	O2	6800	JWIN95	STG
	拘束~ANOTHERS~1	PELSHA SOFT	6800	JWIN95	AVG[18]
18/10	IMMORAL STEADY WIN95 Scenario2~飯島由佳~	SCOOP	6800	JWIN95	AVG[18]
	BLITZ STRABE	ARTDINK	9800	JWIN95	SLG
22/10	全國高等學校QUIZ選手權	富士通PASOCON SYSTEMS	7770	J-WIN	ETC
23/10	DAHLIA Series 3	東芝EMI	未定	兩對應	ETC
10月中旬	MAGIC：THE GATHERING	MEDIA QUEST	8800	JWIN95	TBL/RPG
	G之極北	BUNNY PRO.	7800	兩對應	SLG[18]
	麻煩藝術工作者	PUCHI	7800	兩對應	AVG[18]
	三文治（暫稱）	WITTY WOLF	未定	兩對應	PUZ
	TANIA	TIPS	7800	JWIN95	AVG[18]
10月下旬	CARD QUEENDOM	MICROVISION	7800	JWIN95	TBL
	定番VIRTUA麻雀	APPLE PIE	未定	兩對應	TBL[18]
	晴天時胸口砰砰跳	COCKTAIL	7800	兩對應	AVG[18]
	AQUAZONE ver 1.5附加碟	9003 inc.	未定	J-WIN	ETC
	政界立志傳PART 2（暫稱）	G&F	未定	兩對應	SLG
	釣魚天國3~人魚島之小艇垂釣	TEICHIKU	5800	兩對應	ETC
10月預定	家庭教師	INTERHEART	未定	JWIN95	AVG[18]
	魔法少女莎莎美for WIN95前·後篇	AIC SPIRIT	未定	JWIN95	AVG
	製造糖果	KYUROTTO	7800	JWIN95	SLG[18]
	D-DAY	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	ASSAULT RIGS	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	AREA 51	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	KRAZY IVAN	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	泡泡龍方塊	GAME BANK	7800	JWIN95	PUZ
	BEDLAM	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	VIPER-GTS	SONIA	8800	JWIN95	AVG[18]
	電網麻雀	TAKERU事務局	12800	JWIN95	TBL
	GEOLIGHT MOON	日本SOFTEC	9800	JWIN95	ACT
	超級瘋狂爬樓	日本物產	7800	JWIN95	ACT
	魔女之眠 完全版	PACK IN VIDEO	6800	JWIN95	AVG
	花火職人	魔法株式會社	9800	JWIN95	SLG
	CLONE RANGER~被盜走的DNA	VIRGIN INTERACTIVE	8800	兩對應	ACT/AVG
	加藤一二三九段監修 將棋 直感情讀流 Ver.2	WIZ	未定	兩對應	TAB
	COCK君與木工君	WITTY WOLF	未定	兩對應	PUZ
	芝芝MONSTER	WITTY WOLF	未定	兩對應	AVG
	H	GAINAX	9800	兩對應	ETC
	REGIO ZONE	KSS	11400	兩對應	AVG/STG
	亂蝶	TRASH	8800	兩對應	AVG[18]
	GET!	BLACK PACKAGE	9000	兩對應	AVG[18]
	文化祭	U-COM	未定	兩對應	AVG[18]
	冼拿公式月曆1997	XING	7800	兩對應	ETC
	個人記事簿 ALISIA（暫稱）	XING	3800	兩對應	ETC
	色數向上委員會AGRIA VOL.2	ARCAM PRODUCTS	未定	JWIN95	ETC
	XING多媒體CD-ROM中央ALPS的自然（暫稱）	XING	2400	JWIN95	ETC
	XING多媒體CD-ROM空攝寫真（暫稱）	XING	2400	JWIN95	ETC
	XING多媒體CD-ROM夏威夷（暫稱）	XING	2400	JWIN95	ETC
	高爾夫球大會	光榮	9800	JWIN95	ACT/SLG
	櫻井淑敏F1回憶1989	XING	7800	JWIN95	ETC
	100年霸者 電單車史優勝者總覽	XING	7800	JWIN95	ETC
	MOON	XING	6800	JWIN95	ETC



三國志孔明傳
超人氣SRPG攻略(八)

撰文:FUKUDA

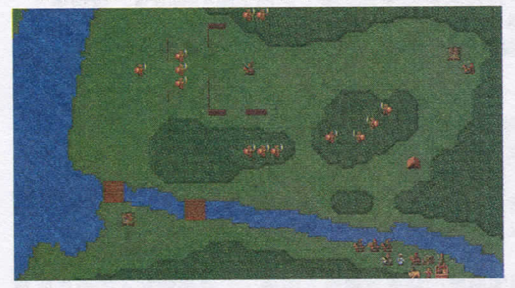
生產商:光榮
對應系統:J-WIN
類別:SRPG
容量:CD-ROM
要滑鼠

二章四幕~南蠻平定

BATTLE 1
桃葉江之戰
勝利條件:兀突骨退卻
30 TURN內完成

孟獲再度戰敗後,決定請求烏戈國的兀突骨幫忙。由於敵人擁有防禦力超強、刀箭無效的油浸防具,因此馬超與馬岱二人便自告奮勇充當偵察部隊,深入敵陣調查。當他們到達桃葉江後,不慎被村民所騙而陷入敵軍的重重包圍之中。

蜀軍正想向左移動之際,敵人所埋伏的援兵立即出現,擋着去路,令到無法逃脫的馬超被擊倒,孔明見形勢不妙便馬上撤退。返回銀坑洞後,馬岱報告馬超因受傷太深而陣亡……



敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
兀突骨	14	79	61	29	242	64	藤甲兵
藤甲兵×12	12	72	51	30	196	56	藤甲兵

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
虎使×2	13	75	42	31	231	51	虎使
南蠻兵×3	12	69	49	27	192	56	南蠻兵
蛇使×2	12	65	47	33	192	64	毒蛇使

銀坑洞
武器屋

名稱	屬性	售價	能力
長弓	弓	800	+10
彈弓	弓	1200	+15
名弓	弓	1800	+22
岩石彈之砲	砲車	1250	+15
餓虎	虎	900	+15
白銀之爪牙	爪	900	+15
三輪荷車	荷車	900	+8
軍扇	扇	1250	+12
環鎖鎧	鎧	800	+10
鐵甲	鎧	1000	+12
両當鎧	鎧	1200	+15
赤甲	鎧	1400	+18
鐵製之盾	盾	1200	+15
大盾	盾	1400	+18
手牌	盾	1600	+20

道具屋

名稱	售價	功能
業火之書	300	敵1/大火
大火龍之書	500	敵眾/中火
山嵐之書	300	敵1/大落石
大山崩之書	400	敵眾/中落石
偽兵之書	150	敵眾/混亂
回復之麥	200	我1/中回耐
援部之書	500	我眾/中回耐
藥	300	我1/小回策
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧義	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具
戰車戰術讀本	400	轉職用道具
投石機	400	轉職用道具
弩騎兵之鐙	400	轉職用道具
牙旗	400	轉職用道具

BATTLE 2
盤蛇谷之戰
勝利條件:消滅兀突骨
50 TURN內完成



孔明為了要替馬超報其血海深仇,因此立誓要手刃兀突骨,他決定將敵人引到山勢險要的盤蛇谷,只要預先埋下火藥,那麼久浸油脂的藤甲必定會被燒得非常猛烈。

戰事一開始,玩者便需要全軍向東移動,不必進行無謂的戰鬥;同時亦應將最強的武將殿後,用來擋着敵人的攻擊。當兀突骨行到較為東面的地區時,他不慎引爆了蜀軍預早埋下的火藥,頓時成為炮灰。此時孟獲等人在西端出現,只要全軍立即向西行將他們打倒便可。由於趙雲一與孟獲接觸便會發生一騎討事件,因此可以節省戰鬥的數目。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
兀突骨	15	83	64	31	255	68	藤甲兵
藤甲兵×20	13	76	54	32	209	60	藤甲兵

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孟獲	15	83	63	36	254	76	南蠻騎兵
孟優	14	77	49	31	229	67	南蠻騎兵
帶來	14	72	50	30	225	67	南蠻騎兵

第三章 北伐·前編
三章一幕 出師表

BATTLE 1
鳳鳴山之戰
勝利條件:敵軍全滅
30 TURN內完成



平定南蠻後,孔明一行人返回成都去,在家裏孔明被妻子黃氏問及應該如何去教育其兒子,他說要將兒子養育成像先王·劉備一樣的聖賢。

回說遠在魏國的洛陽,由於曹丕因急病而駕崩,臨終前命部眾一定要效忠新王曹叡。司馬懿提出因蜀國已平定了南方,同樣道理魏國亦應收服西涼一帶,所以自願到那裏去,可是他這舉卻被孔明巧妙地利用了,令曹叡以為他存心作反,因而罷免了其官職,孔明眼見機不可失,於是便揮軍北伐。

在漢中,蜀軍全體在商量該如何進攻,孔明決定用正攻法對付敵人——鎮守長安的夏侯楙。只要趙雲一和韓瑛、韓德接觸,便會進行一騎討事件,立即將他們打敗。到了第7回合,敵方會有援軍在上方及右上方出現,而打敗夏侯楙則可獲得「鐵脊蛇矛」,他急忙逃命到南安去。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
韓瑛	15	70	54	5	287	0	重騎兵
韓德	15	71	56	6	290	0	重騎兵
騎兵隊×3	14	76	54	10	274	0	輕騎兵
戰車隊×3	14	77	51	8	218	50	輕戰車
弓兵隊×2	14	58	34	48	181	35	弩兵
弓兵隊	14	58	33	48	181	35	弩兵
食糧隊	13	31	38	63	115	90	食糧隊
軍樂隊	13	31	36	67	118	94	軍樂隊
物資隊	13	30	35	65	116	90	物資隊
砲車隊	14	59	67	12	212	0	小砲車
幻術師	14	36	35	68	141	95	幻術師

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
夏侯楙	16	74	51	9	236	58	重戰車
弓騎兵×3	15	64	71	11	285	0	弩騎兵
戰車隊	15	81	54	8	231	53	重戰車
騎兵隊×2	15	80	57	9	291	0	重騎兵
砲車隊	15	62	71	12	225	0	大砲車



野野村醫院的人們

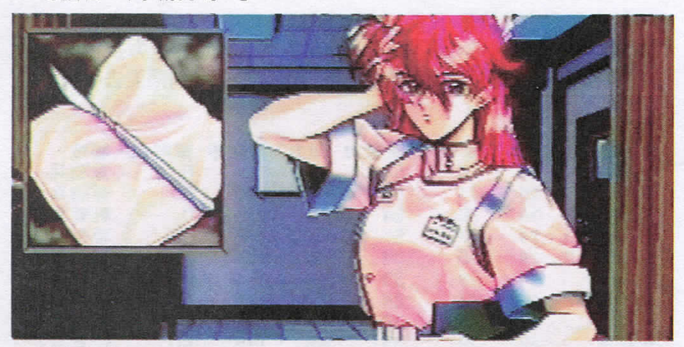
TEXT：J.J



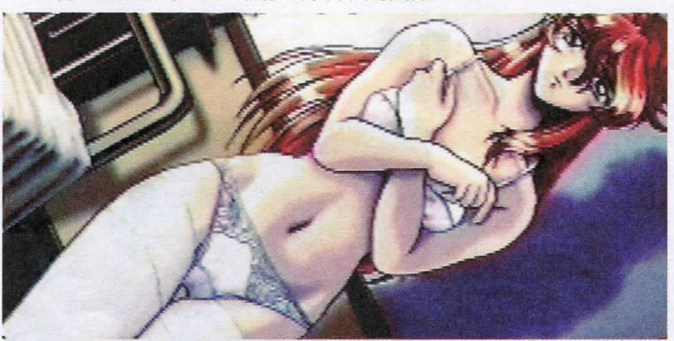
上回提要：

這晚我本來是約好了美保的，但因為還有時間剩下，所以我便先到大堂打算飲杯咖啡，卻剛好被我碰見深夜回來醫院的梨惠，原來我那束鎖匙是被她偷去了的，而她則利用那鎖匙打算找回父母是否被誤診的記錄……不過我因為和美保有約，所以只有先帶她離開。至於美保那邊，她就似乎對於亞希子相當不滿……

美保：「總之，一定要對付一下那位惡魔一樣的院長夫人才可以的……」
琢磨呂：「她是我的委托人啊。」
美保：「就算她是罪犯亦一樣？」
琢磨呂：「為何妳可以斷定她是罪犯？」
美保：「單是她對我所做過的事就已經完全是罪行了……而且我還親眼看過了。」
琢磨呂：「妳看過……甚麼了？」
美保：「院長夫人和榮作……在當晚是曾經進入過休憩室的某條通道的。」
琢磨呂：「妳所指的當晚……是院長死掉的當晚嗎？」
美保一言不語地點了點頭，從袋中取出了塊白色的紗布。
琢磨呂：「等一等，當時大約是幾點？」
美保：「11點左右啊。」
琢磨呂：「11點的話，不就是院長的屍體被發現的時間嗎……亞希子並非是獨自一人的嗎？」
美保再次一言不語地點頭，打開了紗布給我看。
美保：「當榮作面色大變、從非請勿進的門走出來的時候……跌下了這東西。」
琢磨呂：「手術刀嗎。」



美保：「嗯……」
琢磨呂：「和這紗布一起掉下的嗎？」
美保：「他看來很慌張，似乎完全沒有察覺掉下了這刀。」
琢磨呂：「等一等……妳不是說過院長死掉的當晚是一直和千里一起的嗎。」
美保：「就算怎樣在一起也好，也會有一個人去廁所、到大堂買杯咖啡的時候吧？」
我從美保的手上收下了紗布，很小心的觀察那手術刀。這柄在月色下反映出淡淡光芒的手術刀上雖然沒有血跡，但似乎隱約地附着一些指模。
琢磨呂：「妳有碰過這柄手術刀嗎？」
美保：「不，因為我見榮作形跡可疑……所以我就用紗布包着它來拾起。」
琢磨呂：「嘿、相當聰明呢……有資格做我的徒弟。」
我再次很留心的觀察這手術刀後，將它收進了袋中。
美保：「那個女人絕對是有點不妥的。」
琢磨呂：「嘿、大概是吧。」
美保：「我想若是你的話，一定可以掌握到甚麼的。」
琢磨呂：「所以就將這手術刀交給我嗎。」
美保直視着我、相當認直地說着。
美保：「失去這間醫院的話會令很多人困擾……但那個女人的所作所為是絕對不可原諒的。」
琢磨呂：「妳這是在向我委托工作嗎？」
美保：「呃？」
琢磨呂：「就如妳所知道的，我是個天才偵探……若妳要向我委托工作的話，便必需肯定我的價值才可。」
美保：「……」
美保望了我一會，好像終於也下定決心一樣說地話來。
美保：「你……暫時轉身到那邊吧。」
我照她所說般望向窗外。從窗簾的空隙我望見了夜空，一些不知明的小星在閃閃發光。
琢磨呂：（……）
在我眼中那星球的一閃，大概是數億年前的光芒吧。在那　星的周圍，又會否存在着和地球一樣的惑星呢？
美保：「你可以望過來了。」
在我眼前出現的，是一個脫去了外衣的美保。



美保：「……」
琢磨呂：「嘿、這就是妳對我的評價了嗎。」
美保：「我沒有可以支付給你的酬金……」
琢磨呂：「是嗎，那麼我就不客氣了。」
●雖然是想收下，但現在並非是幹這種事的場合。（いただきたいが、そんな事をしてる場合ではない。）
美保：「不、不要……」
琢磨呂：「怎麼了，妳的身體在發震呀。」
我一手按着美保的肩膊將她拉了過來，吻了她那片薄薄的咀唇。

美保：「呃……」
琢磨呂：「我接下來了。」
美保「？」
琢磨呂：「我是說我接下這件工作了。」
美保：「不、不過……」
琢磨呂：「剛才的是訂金，剩下的一半等成功後才收下吧。」
美保：「……」
琢磨呂：「嘿、妳討厭年輕的男性吧？」
美保：「是你的話……我還不太討厭。」
我就像催促她穿回衣服般，走到窗邊再次將視線望出窗外。但其實我是不想被美保發現我那個變了做文件夾的狀態吧。
琢磨呂：(一粒……兩粒……三粒。)
我一邊望着夜空數星，一邊將集中了的血液回流到整個身體。
美保：「我已經穿回衣服了……」
當我再望過來的時候，美保她已經回復了平常的樣子。
美保：「……」
美保她在默默地望着我，她的表情雖然看來是有點不滿，但同時亦顯得很安心。
美保：「我……要回護士中心了。」
美保就像突然想起了一樣自己說起來。
琢磨呂：「等一等……有一件事我是想問妳的。」
美保：「甚麼？」
琢磨呂：「妳知道在桃子病房內的月曆上加上了一些×記號的事嗎？」
美保：「×記號？」
她側着頭想了一會之後，又將頭左右搖起來。
琢磨呂：「是嗎……我明白了。」
美保：「但既然桃子近來開始肯說話了……我下次試試問她吧。」
琢磨呂：「不、就這樣算吧……反正亦不是甚麼重要的事情。」
美保：「是嗎……那麼我也要回去了。」
琢磨呂：「嗯，我也回到病房吧。」
美保她多次回身望向我，離開了208號房。我在確認了袋中放入了那柄以紗布包着的手術刀後，大約在不會再見到她的身影時才回到走廊。我在一個人也沒有的走廊上走着，乘上了升降機。雖然我現在的腦袋異常清醒，但我自己亦知道身體已經相當疲倦。
琢磨呂：(嘿……)
我在5樓離開升降機後，以枴杖支持着我那副沈重的身驅來移動。好不容易回到病房後，我在漆黑一片的房間中找了一會才回到了床上，將枴丈放在床邊後，我就這樣睡了在床上。雖然我是想確認一下現在的時間，但我知道再過數個小時便會開始日出的了。
琢磨呂：(嘿、可以肯定的是已經愈來愈接近事件的核心了。)
我閉起眼睛，就像是復習和美保之間的對話般回憶起來。而手亦很自然地放了在放進了手術刀的袋上。但因為身體過於疲倦，最後我還是就這樣在床上睡着了。

SECTION 14
徹底調查

男聲：「喂~」
…………
男聲：「海原、起身呀。」
……
男聲：「真是一點也不可愛的睡相哩。」
琢磨呂：(唔？)
勉造：「怎麼了，滿眼紅筋的……睡眠不足嗎？」
眼見眼前的是勉造，我自然也沒有起身的必要，於是便再次閉上了眼睛……
勉造：「喂、喂，不要睡呀！！」
繼昨日之後，今日又是被男人叫醒。而且那個人還是我認為世上最醜樣的勉造。
琢磨呂：「嘿、我是沒有興趣被男人叫醒的。」
勉造：「警方開始正式有所行動了，我這樣說可以了嗎。」
琢磨呂：「警方？」
勉造：「唔，院長的驗屍結果是那樣的話……這可以說是當然的。」
琢磨呂：「嘿、無論如何我也沒有太多剩餘時間了……說起來指模鑑定的結果有了沒有？」
勉造：「好像說是今日傍晚左右就會知道的了。」
琢磨呂：「嘿、傍晚嗎。」
勉造：「這是我私底下拜托鑑証科一位朋友幫我做的……他不斷在追問我這樣做有甚麼用。」



我無視勉造所說的話，起身從袋中取出了那柄用紗布包着的手術刀。
勉造：「這、這是甚麼？」
琢磨呂：「順便幫我調查這個的指模吧。」
勉造：「喂喂、又是指模嗎？」
我將手術刀用紗布包好，一言不語地交給勉造。而勉造則沒有馬上收下，只是很認真地看着那紗布。
勉造：「你真是個用人唔駛本的偵探。」
琢磨呂：「嘿、我已經肯定是很接近真相的了。」
勉造一臉不願意地收下紗布，但仍是很小心的放進袋中。
琢磨呂：「話說回來，你這麼早來幹甚麼……傍晚才有指模的結果吧？」
勉造：「喂、你忘了自己說過的話了嗎……我是來問你與西條偵探所的事之後發展成怎樣的。」
琢磨呂：「嘿、提供材料的人的確是我……但如何去加以泡製就要看勉造你了。」
勉造：「話雖如此，但沒有甚麼有趣的事情嗎？……剛才我也在大堂裏見到那位女偵探。」
我的腦海中浮現起昨日在天台相遇時涼子的表情。不過我現在並沒有那麼多時間去同情這位同行。
琢磨呂：「勉造，傍晚時再於這病房見面吧。」
勉造：「啤、好吧……不過你要真的在房裏才好呀。」
勉造說了這句孩子氣的話後，便在長筒靴的腳步聲下離開了病房。
琢磨呂：(我所剩下的時間連今日在內是2日。)
我就像要令自己集中精神一樣伸了一個懶腰。我高貴的血液在身體內流動，腦袋開始逐漸清醒過來。
讓治：「早晨。」
琢磨呂：「睡吧。」
讓治：「我剛剛才起身吧……話說回來，早餐很久之前就已經送來了。」
讓治指着放在我床邊的盤子。
讓治：「今日是美保她拿來的……不過她看見你的睡相，竟然臉紅起來了。」
琢磨呂：「即是甚麼一回事了。」
讓治：「我說過叫你起身的，但她就說讓你再睡一會……她的態度真奇怪。」
琢磨呂：「嘿……你認為有那麼多問題的話，直接問問美保不就可以了嗎。」
我拿起盤子，就這樣坐在床上吃起已經凍了的早餐。我其實並非是有食欲，只是為了將食物送進胃袋而不斷咀嚼。讓治看了我吃飯的樣子一會，最後亦看夠了而回到自己的床上。
琢磨呂：(嘿……)
我將已經吃清了的盤子放回床邊，思考着應該如何有效地使用剩下來的兩日。
琢磨呂：(不可以再像之前那樣只是行動的了……我一定要確定目的，再加以徹底的調查才可。對、我首先必須要調查的事情是……)
●飲杯咖啡，讓身心都放鬆一下。(コーヒーを飲み、心身共にリラックスしてやる)
琢磨呂：(好……到自動售賣機買杯咖啡，讓身心都放鬆一下吧。)
我起床後就這樣走到走廊上。就在這時，我的知覺捕捉了一陣和醫院不相配的芳香。
西條：「真有空哩，現在開始工作嗎？」
琢磨呂：「嘿，科隆水的芳香強得沖鼻……你做酒店服務員的嗎？」
西條：「唔，你是指要有我這種程度的容貌才有姿格做酒店服務員嗎……很不湊巧，你的對手是我的爸爸，無論在女人或是錢的方面也是不會有任何困難的。」
琢磨呂：「這不錯呀。」
我推開西條，再次走向升降機。不過在我和他擦身而過時，西條猛然用



力捉住我的手腕，低聲像恫嚇我一樣說起話來。

西條：「沒有用的……在我們合理的調查面前，單憑你一個人是沒有辦法抗衡的。」

琢磨呂：「但你那位可愛的部下變得悶悶不樂了。」

西條：「嘿、她還是位新丁……以後這件案件會由我來負責。」

琢磨呂：「是嗎、這就最好了。」

我粗暴地揮開西條的手，乘上升降機來到1樓的大堂。

琢磨呂：（由那種少爺來負責案件的話，看來甚麼案件也會愈弄愈複雜的。）

升降機的門打開後，四周的空氣突然變得吵鬧起來。看來這間醫院真的就如勉造所說的是相當繁盛。我迴避着人群，來到設在大堂一角的自動售賣機前面。

涼子：「呃……」

就在我將硬幣投入自動售賣機時，手拿紙杯的涼子剛好從裏面行出來。

涼子：「在這種地方偷懶……沒有問題嗎？」



琢磨呂：「嘿、我這不是在偷懶……飲杯咖啡放鬆對偵探來說也是必要的。」

我沒有時間和涼子閒談。於是我停了再說下去，望向眼前的自動售賣機。

涼子：「主任說我可以不用再調查院長的事……終之我就是從這件工作中被趕下來了。」

當我將視線移離涼子的臉時，她就像是想引起我的注意而這樣說。於是我唯有望着正在強顏歡笑的涼子。

涼子：「你也覺得這是活該的吧？」

琢磨呂：「嘿、這和我是沒有關係的。」

涼子：「對的，這件事是和你無關的。」

涼子強裝出一臉微笑，望向她手上拿着的紙杯。但她的眼神卻和表情相反地似乎非常後悔。

涼子：「不過因為我並沒有捨棄作為偵探的自尊……所以我沒有後悔。」

涼子留下了這句不明所以的話，消失了在大堂的人群中。當他和我擦身而過時，她的長髮輕撫着我的面頰。

琢磨呂：（……）

我從自動售賣機選了咖啡，坐在設於角落的梳化，從胸袋取出了愛用的香煙。

琢磨呂：（指模的結果……要到晚上才知道嗎。）

我想起了將香煙吉包交給勉造時的情形。到了傍晚的話，便會有附在VIRGIN.SLIM的指模、尿瓶的指模和手術刀上的指模結果。

琢磨呂：（若梨惠沒有對我說謊的話……指紋應該是一致的。）

我將頭依靠在梳化背上座着，像汽車一樣在噴出煙霧。我一邊望着漂浮在天花照明下的煙霧，一邊努力令腦袋舒暢起來。

琢磨呂：（……）

我感到自己入住這間醫院是命中註定的。這樣想起來，我似乎連那位自以為是的女偵探亦不得不感謝一下才可。

琢磨呂：（嘿、真無聊……）

但就是我在心裏面發牢騷，我大概也不認為自己會說出感謝之類的說話。我露出一副自虐般的笑容，在煙灰缸內弄熄了香煙。

琢磨呂：（好了……總不能永遠在這裏放鬆的。）

●徹底地調查是誰將鎖匙拿走的。（鍵を持ち出したのは誰か、徹底的に調べる）

琢磨呂：（對了……去徹底地調查一下梨惠是叫誰去將鎖匙拿出來的吧……這樣的話，只有去追問梨惠了……而為了追問梨惠，我就不得不去一趟護士中心。）

我將已經喝光了的紙杯投進了垃圾箱。

琢磨呂：（唔？）

就在我迴避着人群打算去乘升降機的時候，背後傳來了一陣小孩子的哭聲，還有一把我所認識的聲音。

美保：「小孩子、不要哭吧……？」



小孩子：「哇、媽媽！！」

美保：「放心吧、我馬上就會替你找回媽媽的了。」

小孩子：「哇、哇哇！！」

美保：「真頭痛哩、你媽媽去了哪裏呢。」

美保就這樣抱着小孩離開了。

琢磨呂：（護士這種職業亦相當不簡單哩……雖然和偵探相比之下是沒有生命危險的。）

我在那種人群特有的窒息感空氣中、乘上升降機前往護士中心。

琢磨呂：（……）

我離開了升降機，來到那個氣氛和深夜沒有分別的走廊上。若要說唯一的不同之處，那大概就只有是間中會遇上患者和護士吧。

梨惠：「海原……先生。」

西條：「嘿嘿、天才偵探出現了。」

當我來到護士中心時，只見西條和梨惠正在櫃枱前面說着甚麼事情。

西條：「我剛好在說起你的傳聞，說你是個只會引人注意的傻瓜偵探……而且對好像你這樣的傻瓜偵探是甚麼也不用回答的。」

琢磨呂：「梨惠，我有些事情是想問妳的。」

我就當西條不存在一樣地向梨惠說話。而事實上，西條對我來說是比空氣更沒有價值的。

西條：「不、不要當我冇到呀。」

西條就像小孩子一樣臉紅起來。

西條：「我正在問她的呀，你走開吧！！」

琢磨呂：「我們繼續昨晚的話吧……我始終也是想問妳是叫哪個將那個拿走的。」

梨惠：「……」

西條：「喂、那個是甚麼呀？」

琢磨呂：「你不是當我是敵人的嗎。」

西條：「我是在問你那個是甚麼呀！！」

西條就像要抓着我的衣領般走近，但我沒有望向他，只是突然伸出了枴杖。

啪。

琢磨呂：「妳無論如何都不肯告訴我知道嗎？」

梨惠：「……」

西條：「喂、剛才是你勾我的腳的嗎？」

琢磨呂：「若妳不說的話，是會產生其他誤解的。」

梨惠：「不過……」

西條：「聽我所說的話呀！！」

西條再次走近我視界的邊沿。

啪。

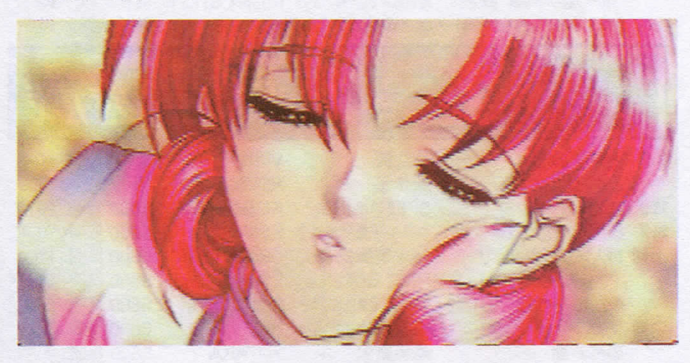
琢磨呂：「妳無論如何也不想說嗎。」

梨惠：「……」

西條：「好痛呀……」



琢磨呂：「咦、你不就是主任嗎……你是幾時來到的？」
西條：「我沒有理由要被你稱為主任的！！」
西條用手整理了一下頭髮，望向梨惠那邊。
西條：「梨惠小姐，這男人就是如妳所見的傢伙……我看妳還是不要隨便和他說話了。」
梨惠：「不、不過……」
琢磨呂：「好了，告訴我那個是被誰那個了的吧。」
西條：「我剛才所質問過的那個是非常那個的……我的調查是會非常之那個的。」
梨惠：「吓、吓？」
琢磨呂：「若妳不說給我知的話，我的那個就不能那個……我是很需要妳的那個的。」
西條：「我、我對於院長那個的事情已經是那個的了……因此那個就如剛才所說的是那個。」
梨惠：「呃？」
琢磨呂：「妳那個不是因為那個才幹了那個的嗎？……因此那個在那個就那個在那個就那個了。」
西條在哭出來一樣的叫聲下大力踏着地板離開了護士中心。
琢磨呂：「嘿嘿、這樣就可以慢慢的說了。」
梨惠雖然是笑着，但卻是以發呆一樣的表情在望着我。其實我自己亦的確是覺得剛才的對話是相當低次元的。
琢磨呂：「好了、告訴我是誰將鎖匙拿出來的吧。」
梨惠：「我昨日應該已經說過的了……這件事我是不會說出來的。」
琢磨呂：「難道妳想成為殺死院長的犯人嗎？」
梨惠：「怎、怎會的……請你不要當成是我殺死院長的吧。」
琢磨呂：「所以我才叫妳說吧，就是因為妳有事隱瞞才會產生不必要的誤解。」
梨惠：「……」
梨惠閉上眼睛，默不作聲。
琢磨呂：（嘿、就是有點勉強也沒有辦法了……我已經再沒有多少時間剩下了。）
●以男性魅力令她說出來。（男の魅力で彼女の口を割ってやる）
琢磨呂：「梨惠……望着我。」
梨惠：「呃……」



我就這樣的吻了梨惠。
梨惠：「不、不要……唔。」
琢磨呂：「好了……是誰將鎖匙拿走的呢？」
梨惠：「唔……唔唔。」
我將舌頭伸進了她的咀巴裏面……只要我用上這技巧的話，她大概就會像傀儡一樣照我的說話去做的了。
梨惠：「不、不要呀！！」
啪！！
琢磨呂：「這會很痛的呀。」
梨惠：「吓吓……太、太過份了。」
和我的估計相反地，梨惠推開了我。若是平時的話，我是沒有理由會屈服在女人之下的，但很遺憾現在的我是個要靠枴杖的人。
琢磨呂：「嘿、可以抵得住我的技巧，實在是了不起的女人。」
梨惠：「就算你當我是犯人也好……我也是不會說的。」
我也聽說過現在女性的耐性是比男性更強的。而她更似乎是愈被追問就愈口硬的。
琢磨呂：（嘿……今次就此算數吧。）
相信要令她說出真相的話，是要有某種東西才可以的。但那到底是一件有形的物品還是一個新的情報我就不太清楚了。
琢磨呂：「算了……問妳的我就像是傻瓜一樣。」
梨惠：「……」

梨惠一臉堅決地邊望着我邊走進了護士中心。既然如此不想被人問的話，那麼直截了當將真相說出來吧。我一邊看着梨惠沒精打采地坐在椅子上打開文件夾來看，一邊認真地想着接下來應該幹甚麼。
●將案發現場的休憩室再作一次徹底的調查。（現場である休憩室をもう一度徹底的に調べる）
琢磨呂：（好、就將案發現場的休憩室再作一次徹底的調查吧。）
那束鎖匙已經從梨惠那邊取回了。有了這個的話，我是可以自由地進入任何地方的。我離開了護士中心，乘升降機前往休憩室。
琢磨呂：（嘿、門會打開的嗎？）
來到「非請勿進」門前的我，用力扭動門鎖，而門亦隨即應聲而打開。每次從嘈吵的大堂移動到這個寧靜的空間，都會令我感到不是身處在同一間醫院之中。我走過了沒有任何人的通道，在寫着休憩室的門上插進鎖匙。
幾乎沒有人出入的休憩室內，窗簾及窗戶都仍舊是緊閉着。我慢慢的在房間中望了一遍，在腦海中重現出院長死掉時的事情。
琢磨呂：（院長就是座在那張椅子、伏在枱上死去的……）
那張枱上已經被執拾得很整潔，完全沒有任何可以引起我興趣的東西。而那張枱的抽屜亦沒有上鎖，但就如我所估計的一樣，抽屜內是沒有任何東西的。跟着我打開了設在牆上的藥櫃的門來看。裏面當然已經甚麼也沒有，但從美保那裏所知，這裏應該是放了很多毒品的小瓶的。
琢磨呂：（院長死掉時，這裏是甚麼也沒有的嗎？）
我很留心的觀察着這個和我視線一樣高的藥櫃。不過那裏並沒有會令我感興趣的痕跡。
琢磨呂：（……）
若這裏有小藥瓶的話，當然會被警方所押收的吧。不過警方在驗屍結果有之前是不知道院長的惡癖的。
琢磨呂：（若這裏是沒有小藥瓶的話……我只能相信是被人藏起或是院長夫人在死前處理掉的。）
若院長是自行處理的話，那應該就不是謀殺而是自殺。但若然並非是有預知能力的話，那麼院長應該是發夢也沒有想過自己會被殺的。
琢磨呂：（等等……）
在我的腦海中，忽然有了某種假設。
●若然有誰在這裏混入了毒藥的小藥瓶的話……（ここに誰かが毒物のアンプルを混ぜておけば……）
琢磨呂：（對、若有人在這裏混入了氰化合物的小藥瓶的話……不知情的院長大概會當這是毒品來使用的。）
我一邊望着藥櫃，一邊感到謀殺的可能性是相當充份的。不過這始終也是一個假設，完全沒有物証的。
琢磨呂：（……）
我坐在那張大床上，再一次望向房間之中。
琢磨呂：（在這張床上……死去的院長是在這裏小睡的。）
我想起院長在這房間使用毒品，睡在床上的樣子。不過在我之前調查的時候，是完全沒有和這有關的痕跡的。我從床上站起來，再一次將這房間仔細地調查了一遍。說不定會有甚麼看漏了的部份的。
………………
我已經調查了多久呢。但很遺憾地，我完全沒有找到可引起我興趣的物品。我用睡衣的袖子抹去額上的汗水，覺得就是再留在這房間也只是浪費時間。
琢磨呂：（像我這樣的天才偵探亦甚麼也沒有找到……可以肯定是已經甚麼也沒有的了。）
於是我為了令有限的時候有效地利用，認真地想着接下來應該幹甚麼。
●徹底地調查對於亞希子所不明的地方。（亜希子についての不明な点を徹底的に調べる）
琢磨呂：（我應該去再進一步徹底調查對於亞希子所不明的地方。因此我必須和她見面，徹底地向她質問才可。）
我離開了休憩室後，不足5秒就已經來到了院長室的門前。當然，我是不肯定亞希子會在這房間裏面的。
叩、叩、叩。
琢磨呂：（……）
過了一會之後門打開了，我從門隙之間看見了榮作的樣子。
榮作：「有甚麼事了。」
琢磨呂：「真煩，亞希子她在嗎？」
榮作：「哼，你等一等吧。」
榮作本來想先將門關上，但我就很快的將枴杖伸了進去，強行開門進入了院長室內。
榮作：「哪、哪個說你可以進來的！！」
亞希子：「算數吧、榮作……海原先生一定是有緊要事的了。」

下期續……



新GAME時間表

PLAY STATION

10月發售遊戲

11日	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT
18日	キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL研究所	6800日圓	SLG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	首領蜂	首領蜂	S.B.S	5800日圓	STG
	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE DEEP~失われた深海~	THE DEEP~失落的深海~	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	AVG
	ショックウェーブオペレーション·ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	4800日圓	STG
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	6800日圓	ETC
25日	爆れつハンタ-まあじャンすぺしゃる	爆裂HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	ビルクラッスュ	BUILDING CRUSH	翔泳社	5800日圓	PUZ
	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HEART~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	SLG
	GO II PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	5800日圓	FIG
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
	ボトムオブザナインス~メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KONAMI	5800日圓	SPG
	eexy life EAST ENDXYURI	eexy life EASTXYURI	EPIC SONY RECORD	1900日圓	ETC
下旬	童夢の野望(F1GP NIPPONの挑戦)	童夢之野心	OZ CULB	6800日圓	SLG
	オウバードフォース	AUBIRD FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	5800日圓	ETC
10月	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	MAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGINEER	13800日圓	SLG
	TFX	TFX	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	ピンボールファンタジーデラックス	PINBALL FANTASY DELEUX	VAP	5800日圓	ETC
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	アボなしギャルズおりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG

11月發售遊戲

1日	NIGHTRUTH闇の扉	NIGHTRUTH闇之門	SONNT	6800日圓	AVG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	5800日圓	RAC
	セクシーバロディウス	SEXY沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	チェスマスター	CHESS MASKER	ALTRON	6800日圓	TAB
	デジクロ	數碼數字世界	ATLUS	4900日圓	PUZ
	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	2800日圓	ACT
	アーク·ザ·ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
8日	WIPEOUT XL	WIPEOUT XL	SCEI	5800日圓	RAC
	TECMO SUPER BOWL	TECMO美式足球	TECMO	6800日圓	SPT
	ナムコミュージアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	5800日圓	ETC
	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	アローン·イン·ザ·ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
15日	ステークスウィナー ~G1完全制覇への道~	STICK WINNER ~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	拳聖~キング·オブ·ボクシング~	拳聖~KING OF BOXING~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER 9	元氣	6300日圓	STG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	5800日圓	SLG
	ぷよぷよ通決定盤	史萊姆方塊2決定版	COMPILE	4800日圓	PUZ
	ダライアス外伝	DARIUS外傳	BEC	5800日圓	STG
	タイム コマンドー	TIME COMMANDO	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	FIG
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	5800日圓	RPG
	TWISTED METAL	TWISTED METAL	SCEI	5800日圓	ACT
22日	ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	5800日圓	STG
	Jリーグ実況ウイニングイレブン97	日本足球聯賽WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SPT
	ぐっすんぱらだいす	自殺仔天堂	IREM	5800日圓	ACT
29日	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	5800日圓	FIG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	3D競馬育成シミュレーションゲーム	BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	NBAパワーダンカーズ2	NBA超級入樽高手2	KONAMI	5800日圓	SPT
上旬	THE TOWER BOUNS EDITION	THE TOWER BOUNS EDITION	OPENBOOK9003	6800日圓	SLG
下旬	エターナル メロテイ	ETERNAL MELODY	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATA EAST	5800日圓	AVG
11月	STREET RACER Deiuxe	STREET RACER Deiuxe	UBI SOFET	價格未定	RAC
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800日圓	SLG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	デザーテッドアイランド	DESERTED ISLAND	KSS	5800日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800日圓	SPT
	バーミン·キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	4800日圓	PUZ
	ボイスパラダイス エクセラ	VOICE PARADISE	AKC講談社	6800日圓	AVG
	PANZER GENERAL	PANZER GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800日圓	AVG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	SLG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	新日本職業摔角鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年事件簿(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー	幻影時光系列一發！TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	STG
	ブルーフォレスト物語 風の封印	藍色森林物語 風之封印	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	NHLパワープレイ'96(仮称)	NHL POWER PLAY'96(暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT

12月發售遊戲

6日	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	價格未定	ACT
13日	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
20日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	KEMCO	5800日圓	ACT
上旬	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	5800日圓	SLG
	ペブルビーチの波濤PLUS(仮称)	紫色海灘之波濤PLUS(暫名)	SOFT BANK	5800日圓	SPT
中旬	レベルアサルト2(仮称)	REBELASSAULT 2(暫名)	BPS	6800日圓	STG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
下旬	m~君を伝えて~	m~告訴妳~	NEXUS INTERACT	5800日圓	SLG
12月	Formula 1	一級方程式	SCE	價格未定	RAC
	PIT BALL	PIT BALL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	トゥルーラブストーリー	TRUE LOVE STORY	ASCII	5800日圓	AVG
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC東海	5800日圓	RAC
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	新SD戦国伝 機動武者大戦	新SD戰國傳 機動武者大戰	BANDAI	5800日圓	SLG
	新SD戦国伝機動武者大戦初回限定	新SD戰國傳 機動武者大戰初回限定	BANDAI	6800日圓	SLG
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	RPG
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	PUZ
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ~ドリフトキングへの道~	首都高BATTLE外傳超級技巧挑戰~彎道王之道~	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇forever with me	KONAMI	4800日圓	STG
	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	價格未定	AVG
	レイ·トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	魔法少女プリティサミー(前編)(仮称)	魔法少女PRETTY SAMMY(前編)(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	パロウォーズ(仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	麻雀ロジック創龍(仮称)	麻雀LOGIC創龍(暫名)	日本一SOFTWARE	價格未定	TAB
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800日圓	FIG
	NFLクォーターバッククラブ97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	IRON MAN / XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB

スーパーパズルファイターII X	街霸方塊２X	CAPCOM	價格未定	PUZ
トポロ	TOPOLO	ARTDINK	5800 日圓	ETC
ロックマン８	洛克人８	CAPCOM	價格未定	ACT
ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	價格未定	未定
ドラえもん2　SOSおとぎの国	叮噹２	EPOCH 社	價格未定	ACT
ありす　イン　サイバーランド	愛麗 IN CYBERLAND	GLAMS	5800 日圓	ETC
ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800 日圓	ACT
ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
ドラゴンナイト４	龍騎士４	BANPRESTO	價格未定	SLG
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
新　スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	S L G
ゼイラムゾーン	西羅門之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
レイジレーサー	RAGE RACER	NAMCO	價格未定	RAC
Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6300 日圓	ACT
Virtual Gallop 騎手道限定版	Virtual Gallop 騎手道限定版	SUNSOFT	6800 日圓	ACT
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ダカール`97	達喀爾'97	AICOM	價格未定	RAC
クロックタワー2	CLOCK TOWER 2	HUMAN	價格未定	AVG
クラッシュ・バンディクー	CRASH BANDIC	SCE	價格未定	ACT
PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	TIME WANNER	5800 日圓	RAC

96 年發售預定遊戲

秋季	ZXE-D (ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800 日圓	FIG
	DEPTH	DEPTH	SCE	價格未定	ETC
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	MLB Pennant Race (仮称)	MLB Pennant Race (暫名)	SCE / Inter	5800 日圓	SPT
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	6800 日圓	AVG
	シムシティ2000	模擬城市 2000	ARTDINK	5800 日圓	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
冬季	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800 日圓	SLG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800 日圓	AVG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	5800 日圓	STG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	5800 日圓	STG
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800 日圓	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	クロック! (仮称)	CORC! (暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	ACT
	FEDA2	FEDA2	YANOMAN GAMES	價格未定	SRPG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800 日圓	AVG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800 日圓	SLG
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロII	奧林匹克・山佐・VIRTUAL 彈珠機 2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	價格未定	AVG
96 年	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	がんばれ!ケイビくん デパートが占拠させちゃった～の巻	努力呀！！桀比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800 日圓	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800 日圓	RPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	ホームドクター (仮称)	家庭醫生 (暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800 日圓	SLG
	3D シューティングツクール	3D 射擊遊戲製作工具	ASCII	價格未定	ETC
	名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG

97年1月發售遊戲

1月10日	ロートランナー (エクストラ)	LOAD RUNNER (EXTRA)	PARTNER	4800 日圓	ACT
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城－再會－	ASMIK	6800 日圓	AVG
1月17日	CIVIZAR～魔法の系譜	civizard～魔術的系譜	ASMIK	價格未定	RPG
1月24日	宝魔ハンターライム WITHプイントメーカー (仮称)	寶魔獵人 WITH PRINTMAKER (暫名)	ASMIK	4900 日圓	ETC
1月上旬	METAPHLIST-μ.X.2297-	METAPHLIST-μ.x.2297	A・D・M	價格未定	STG
1 月	バブジー3D (仮称)	BABUZI 3D (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800 日圓	SLG
	ぶるるん! シェイプUPガール (仮称)	SHAPE UP GIRL (暫名)	J.WING	5800 日圓	PUZ
	TOP GUN Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800 日圓	STG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來 SOFT	價格未定	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM 不明侵略者	MEDIA QUEST	5800 日圓	SLG
	同級生2	同級生２	BANPRESTO	價格未定	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	ダークフォース (仮称)	DARK FORCE (暫名)	BPS	5800 日圓	ACT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻 1092 操兵傳	YUTAKA	5800 日圓	RPG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	Love Game'S～わいわいテニス～	Love Game'S～刺激網球～	Tears	5800 日圓	SPT
	The Membership of Proof	The Membership of Proof	YUTAKA	5800 日圓	TAB
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	5800 日圓	AVG
	ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	RPG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800 日圓	TAB
1~2月	シミュレーションRPGツクール	模擬 RPG 創作工具	ASCII	價格未定	ETC
2 月	テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	價格未定	RAC
	神髄・碁仙人 (仮称)	神髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	ボールブレイザー (仮称)	BALL BLAZER	BPS	5800 日圓	PUZ
	ガメラ　２０００	加米拉 ２０００	大映	價格未定	STG
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救 24 小時	CSC MEDIART	5800 日圓	ACT
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	5800 日圓	SLG
3 月	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ランニング　ハイ	RUNNING HIGH	LEGS ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	イバラード (仮称)	依巴拉度 (暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	未定
	ハ-クスアドベンチャ (仮称)	哈高斯之冒險 (暫名)	BPS	5800 日圓	AVG
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800 日圓	SPT
5 月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	5800 日圓	ACT

97 年發售預定遊戲

97年春	蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB.
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳説朦面人的遺言 (暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800 日圓	ACT
	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	RAC
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800 日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照能手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
	覚悟のススメ (仮称)	覺悟之進 (暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	西暦1999～ファラオの復活～	公元 1999 年～法奧拉之復活～	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア	MAX WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
97 夏	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠 GT (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
97 年	テイルズ　オブ　デスティニー	命運的故事	NAMCO	價格未定	RPG

ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800 日圓	AVG
マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT 2（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA 狼群的傳說	日本物產	6800 日圓	SLG
「ΑΛΕΟΖ－ガレオスー	「ΑΛΕΟΖ－加里奧斯-	ATLUS	價格未定	STG
オーガリアン~亜人伝~（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800 日圓	RAC
スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF	SCEI	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800 日圓	ETC
ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800 日圓	RPG
パラッパラッパー	PARAPPA THE RAPPER	SCE	價格未定	ACT
ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー（仮称）	蒼蠅人的星際之旅（暫名）	PITTY	價格未定	ACT
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	價格未定	RPG
秘·宝·王~もうお前とは口きかん!!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
ドキドキプリティリ-グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800 日圓	AVG
甲子園　V（仮称）	甲子園 V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
上海GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800 日圓	STG
ゲームの達人　2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	8900 日圓	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
オーガリアン-亜人伝-（仮称）	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
フォーミュラサーカス	方程式賽車	日本物產	5800 日圓	RAC
RPGツクール 3	RPG 製作室 3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?（仮称）	BATTLE OF…?（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリポート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵 G-1（暫名）	AKC 講談社	價格未定	STG
スポット（仮称）	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス　アワー	THE 11 HOUR ~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F.COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800 日圓	AVG
銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
ブラック ドーン	BLACK DAWN	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG
雷電 DX	雷電 DX	RISE	價格未定	STG
QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	價格未定	SLG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇 96	SNK	價格未定	FIG
MVPベースボール　`96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
コブラ・ザ・シューティング	哥布拉射擊	TAKARA	5800 日圓	STG
シェラザード伝説 ザ・プレリュード（仮称）	西拉薩傳說	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社 Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
リングス（仮称）	RINGS（暫稱）	NAXAT	價格未定	PUZ
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

SATURN

10月發售遊戲

18日	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
	パップ　ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
	きゅわんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	TAB
	JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	PUZ
25日	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王　新世紀	東芝 EMI	6800 日圓	SLG
	ワールドシリーズベースボールII	世界系列棒球 2	SEGA	5800 日圓	SPT
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800 日圓	A.PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
上旬	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800 日圓	ETC
下旬	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
10月	MIGHTY HITS	MIGHTY HITS	ALTRON	5800 日圓	STG
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	5800 日圓	STG
	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT

11月發售遊戲

1日	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
	セクシーバロデイウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800 日圓	STG
	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
8日	リグロード　サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	5800 日圓	SRPG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800 日圓	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍（附 MEM 卡）	SNK	8800 日圓	FIG
15日	ファンキー・ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800 日圓	S.RPG
	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	5800 日圓	ETC
	ステークスウィナー~G1完全制覇への道~	STICK WINNER~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800 日圓	ACT
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800 日圓	FIG
	ブラッドファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800 日圓	ACT
22日	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	5800 日圓	ACT
	AQUAZONEオプションディスクVOL.1（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.1（暫名）	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.2（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.2（暫名）	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.3（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.3（暫名）	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.4（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.4（暫名）	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.5（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.6（暫名）	SEGA	2000 日圓	SLG
	ハイパーデュエル	HYPER DUEL	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
29日	サンターフォース　ゴールドパック2	THUNDER FORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	4800 日圓	STG
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	5800 日圓	SLG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法拉奧之復活~	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT

	プラドルDISC 特別版コスプレーヤーズ	偶像 DISC 特別版模仿者	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
	対局将棋 極II	對局將棋 極 II	毎日 COMMUNICATION	6800 日圓	TAB
上旬	MAKING OF NIGHTTRUTH2 VOICE CLOOECTION	MAKING OF NIGHTURTH2 VOICE COLLECTION	SONNET	價格未定	ETC
下旬	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	偵探神宮寺三郎～未完之報導～	DATAEAST	5800 日圓	AVG
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真·主役争奪戦Plus (仮称)	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus (暫名)	ANGEL	5800 日圓	FIG
11 月	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	カオスコントロールリミックス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800 日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800 日圓	PUZ
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	TAB
	ビクトリーゴール～ワールドワイド エディション～	VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800 日圓	SPT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	アボなしキャルズ おりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800 日圓	STG
	マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	銀河少女警察 2086	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING	5800 日圓	SLG
	プリクラ大作戦	花小路大作戰	ATLUS	6800 日圓	ACT
	月下の棋士　王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB
	戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	6800 日圓	STG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
	NHL　パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SLG
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL 美式足球´97	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT

12月發售遊戲

6 日	世界の車窓から【1】スイス編	世界車窗之外【1】瑞士編	富士通	4800 日圓	ETC
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800 日圓	ACT
13 日	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
20 日	３Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	5800 日圓	SPT
27 日	プラドルDISC データ編　レースクイーンF	偶像 DISC DATA 編 RACE QUEEN F	SADA SOFT	價格未定	ETC
中旬	タクラマカン敦皇伝奇	塔克拉瑪干敦煌傳奇	PANDORA	價格未定	RPG
下旬	m～君を伝えて～	m～告訴妳～	DaZZ	5800 日圓	SLG
12 月	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVENTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法 4	SAMMY	價格未定	ETC
	シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	價格未定	RPG
	デイトナUSAリCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800 日圓	RAC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	オーバードライビンGT-R	OVER DRIVIN'GT-R	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
	MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	RPG
	エネミー·ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800 日圓	STG
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY 首映日 2	KID	價格未定	AVG
	永世名人2	永世名人 2	KONAMI	5300 日圓	TAB
	スーパーパズルファイターII X	街頭霸王方塊 II X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	ドォーム	DOOM	SOFTBANK	5800 日圓	ACT
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	STG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	バーチャル競艇	VR 競艇	日本物產	6800 日圓	RAC
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	STG

96年發售預定遊戲

秋季	紫炎龍 (仮称)	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	太閤立志伝II	太閤立志傳 II	光榮	7800 日圓	SLG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
冬季	オリンピア·山佐　バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛 S	PACK IN VIDEO	價格未定	ACT
	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳說	BANDAI	價格未定	ACT
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳說	德間書店	價格未定	SLG
	バトルバ	BATTLEBA	日本 VICTOR	價格未定	SLG
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800 日圓	AVG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	------
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	電腦黑魔 最後審判	SEGA	價格未定	STG
96 年	ウルフファングSS空牙2001	SS 版空牙 2001	DATA EAST	5800 日圓	STG
	卒業クロスワールド	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	卒業S (仮称)	卒業 S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	銀河公主傳說 REMIX	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust. Work	銀河公主傳說明貴美加插圖選	HUDSON	價格未定	ETC
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG

97年1月發售遊戲

1 月	バブジー3D	BABUZI 3D	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	ファンキー·ヘッド·ボクサーズ	FUNKY HEAD BOXERS	吉本興業	5800 日圓	FIG
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800 日圓	ETC
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER 實機模擬彈珠機 S	TEL 研究所	價格未定	ETC
	ミニ四駆 (仮称)	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	S.RAC
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800 日圓	TAB
2月下旬	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	TAB
2 月	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	HT&Tドラゴン' ヘヴン	DRAGONS' HEAVEN	DATA EAST	價格未定	RPG
3 月	PIT BALL	PIT BALL	COCONUTS JAPAN	價格未定	ETC
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-(仮称)	無限生機（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800 日圓	RPG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	-----
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800 日圓	SPT
7 月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	ACT

97年發售預定遊戲

97 年春	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者 (仮称)	機動戰士達外傳 3 裁決者（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン (仮称)	設計衛門（暫名）	ATHENA	價格未定	ETC
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	クォバディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800 日圓	SRPG
	クロック (仮称)	CROC（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲゲゲの鬼太郎 (仮称)	鬼太郎（暫名）	BANDAI	7800 日圓	AVG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW：天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真說侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	RCG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア	MAX WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	フェイク ダウン (仮称)	FAKE DOWN（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	オベリスク	OBELISK	BMG VICTOR	價格未定	------
	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
97 年夏	タンク (仮称)	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	スパイダー (仮称)	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97 年	モトクロス (仮称)	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
	エンジェル　グラフィティ (仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	價格未定	RPG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~井上涼子~	DATAM POLYSTAR	5800 日圓	PUZ
SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG
SEGA AGES/ペンゴ·フリッキ·アップンダウン·ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戸文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	超級3D波子機	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ETC
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	FIG
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
ファイヤ-プロレスリングS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ·クリティカル·コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン·サターン（仮称）	打吡大賽馬·SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリーダカー~（仮称）	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな·あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな·あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン·マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム·レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー（仮称）	CUBE BUTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
コマンド＆コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD1（仮称）	心跳回憶 MUSIC CD 1（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
ソニック　ザ　ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール　`96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~（仮称）	My dream~正等待廣播（暫名）	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ　1ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2　魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ`96	拳皇'96	SNK	價格未定	F I G
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
炎の15種目　アトランタオリンピック	炎之15項奧運會	COCONUTJAPAN	價格未定	SPT
真髄·碁仙人（仮称）	真髓·圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
テトリスS	俄羅斯方塊S	BPS	5800 日圓	PUZ
GO II Professional（仮称）	GO II Professional（暫名）	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
JリッグGO!GO!GOAL!	J LEAGUE GO! GO! GOAL!	TECMO	價格未定	SPT
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

超級任天堂

10月發售遊戲

18日	マーヴル スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS 體育館之戰	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	サラブレッド　フリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	8200 日圓	SPT
25日	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	8000 日圓	TAB
26日	マヴェラス~もうひとつの宝島	MAVERANS 另一個金銀島	任天堂	6800 日圓	AVG
10月	忍たま乱太郎スポツ（仮称）	忍者亂太郎 SPORT（暫名）	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT

11月發售遊戲

下旬	Parlor!Min4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲4	日本 TELENET	5800 日圓	ETC
	VSコレクション	VS COLLECTION	BOTTOM UP	6980 日圓	PUZ
11月	スーパー人生ゲーム3	SUPER人生遊戲3	TAKARA	7800 日圓	TAB
	ニチブツコレクション1	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC

12月發售遊戲

6日	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你4驅	ASCII	9500 日圓	RAC
12月	すごろく銀河戦記	遊戲銀河戰記	BOTTOM UP	6980 日圓	SLG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	7980 日圓	SLG
	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	ニチブツコレクション2	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC

96年發售預定遊戲

秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ストリートファイターZERO 2	少年街霸2	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊2 +BOMBLISS	BANDAI	3780 日圓	PUZ
実践パチスロ必勝法TWIN	實戰彈珠機必勝法 TWIN	SAMMY	價格未定	TAB
桃太郎電鉄HAPPY	桃太郎電鐵 HAPPY	HADSON	價格未定	TAB



新GAME時間表

NEO・GEO

10月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
10月25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇'96 (CD-ROM)	SNK	8800日圓	FIG
10月	風雲スーパータックバトル	風雲SUPERTAG BATTLE (匣帶)	SNK	價格未定	FIG

11月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
11月	得点王4	得點王4 (匣帶)	SNK	價格未定	SOC
	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2 (匣帶)	SAURUSU	價格未定	RAC

12月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12月	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	8800日圓	RPG
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4天草降臨 (匣帶)	SNK	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
97年1月	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4天草降臨 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
97年	QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
わくわく7	WAKUWAKU7	SAURUS	價格未定	PUZ
NEOアクションゲーム (仮称)	NEO動作遊戲 (暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT (匣帶)	VISCO	價格未定	RAC
風雲スーパータックバトル	風雲SUPERTAG BATTLE (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
得点王4	得點王4 (CD-ROM)	SNK	價格未定	SOC
ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2 (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	RAC

PC-FX

10月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
25日	赤ずきんチァチァ~お騒がせ!パニックレース~	紅頭巾查查~充滿騷亂的賽車~	NEC HE	7800日圓	RAC

11月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
下旬	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
11月	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	7800日圓	RPG

12月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12月	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
冬季	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE (仮称)	帝國最後王子 (暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER 哥爾夫球3 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

3DO

96年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
冬季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	ライズ　オブ　ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
駿才	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
即戦力の定石	即戰力之定石	G.A.M	價格未定	ETC
テレビのツボ　謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ (仮称)	戰鬥運動 (暫名)	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000 (仮称)	STAR FIGHTER 3000 (暫名)	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
ナオコとヒデ坊　算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー (仮称)	HOUSE KEEPER (暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT

新 GAME 時間表



編者話 預你唔睇

成日過界做埋ARTIST嗰份嘅米奇話——

哩一期封面其實早在一個月前已經拍咗版，由於《櫻大戰》的特色之一就是藤島康介的人物設計，所以我們從一開始就反對以3D來做《櫻》的封面，改而希望以電腦分色的效果重現藤島插圖的感覺。不過，當我把原本以BLENDING來替這圖上色的想法説出來時，全人類都耍手擰頭，沒有一個人上做，連抵不住頸的我試了一下後也為工程太大而放棄，最後還是選用PS（不是遊戲機！）來做。不過這不表示這就有人肯替我做這封面，最後還是因為「言語不通」，由我自己動手做，花了不少時間。製作光武的質感有多種方法，我選用了CRIPPING GROUP的方法，完成後覺得似乎光滑了些。不知以MULTIPLY材質的灰度後分出光影兩個CHANNEL的方法會不會令光武看起來粗糙點呢？希望各方PS高手指教。

PS：唔，我始終覺得硬把一塊鐵變成粉紅色看起來很古怪……

望住部15吋MON唔知點搬好嘅J.J話——

在下自幼就一直很想擁有一部電腦，但因為家人負擔不來，當時結果變成了一部叫雅達利的遊戲機。

直到在下中三開始利用課餘時間兼職後，卻又染上了買動畫&古典音樂CD這「惡習」，而且更不能自拔（據保守估計家中CD最少有500張），同時自己亦確實了解到電腦並不是一件便宜的「玩具」。

製作《一族》的數年間由於過着近乎「斷六親」的生活，但收入卻又只和一個普通辦公室助理差不多，單是要解決生活費已經不容易，更不用説買電腦了。

自從和米奇一起創辦了《遊戲誌》之後，雖然算得上是有能力買機，但一想到家中愛貓可能會在自己返工期間對電腦作出任何可想像甚至想像不能的行動後（以往這小貓就曾有過在深夜跳上FAX機先踏上免提聽筒掣再踏上REDIAL掣替在下「打電話」的創舉……），但又自問買不起手提電腦，所以一直還是以冇機帝國自居。直至數星期前，在下無意間發現了家中有一個可放置電腦的安全地區（死位？），結果便立即出機，在SAM哥的關照下拿了個好價錢，現在正分批運回家……

在下雖一度以冇機帝國（唔喺超獸機神入面嗰武姬帝國）自居，但相信也要正式退役了，下一任冇機帝國會是誰？ARES？黑龍？

PS.威廉兄，多謝你上次日本遊之後送來的手信，可惜當時在下不在公司，不過在下以後可利用家中電腦E-MAIL給你了（相信本文出街之日已回信給你），到時再詳談吧。

高密度硬膠ARES話——

自舊年10月搬家後，家中的大箱小箱（單是漫畫、參考書及其他雜書已五、六箱，每個箱可放小孩四件左右，另模型三箱，玩具兩箱……）雖已老早拆好及以叮噹八寶袋的四次元空間理論堆放在房中，但無奈由於沒有空閒時間（有都去咗玩同搞屋企嘢。），故一直也未有正式整理，故不少資料也頓如遺失，最大鑊便是一本寫滿老朋友聯絡地址及電話的書仔仲未搵番，所以……浩記！肥雞！黑仔！何措！豬怪！阿屎！我屋企個電話無改喋！見字請與本人聯絡！THANK YOU你！！

另，小事一樁。自從阿天草加入《遊戲誌》哩個家庭後，佢就好後悔一嚟就自稱「邪惡」，因為依家佢先知咩叫做邪惡，淨係輝爺哋順手出招都攞佢命，真慘！而話説一日阿天草喺度聽緊歌，跟住佢同ZAC爭論歌詞一個字嘅發音，最後佢因為玩「大」人而弄至兜都兜唔到，兼且喺ZAC同ARES嘅「無賴+惡人合體攻擊」之下連還火嘅機會都無埋，搞到自我意識跌到落谷底。不過ZAC都唔係開心得好耐，是關當晚食飯時ARES便親眼睇見同嚴厲指證佢因為兩蚊雞而變成一舊硬膠，正如小健健話齋，不可思議嘅事真係一天比一天多。正所謂「你的密度，佢的硬膠，噢耶！耶耶耶！！」。

PUYU神話——

首先，筆者並不喜歡以取笑他人為樂，但由於今期仍然非常趕稿（不變的藉口），故亦要加入ARES的行列。

經常以「地底」、「邪惡」自居的天草四郎 時貞：你以為你好「地底」、「邪惡」咩？

你要知道，聽「ENIGMA」（ZAC話：如果ENIGMA都算地底音樂嘅話，咁「U2」都好地底咯……）、「KENNY G」並唔係咁地底，你聽過樂隊「皇妃」未？仲有，KENNY G玩嘅並唔係正宗JAZZ，只係高級嘅LIGHT MUSIC；至於名曲「YOUR LATEST TRICK」（即電視劇「一號皇庭」開場BGM）並唔係KENNY G嘅作品，而係DIRE STRAITS嘅名作。

另外，你認為好正嘅日本版外國電影SOUND TRACK，最多只係多咗份歌詞，論到原汁原味同靚聲，就拍馬都追唔上美國版。

「地底」！？「邪惡」！？今期玩住咁多先。

奉勸新到的山寺良牙同大富豪鬼，加入《遊戲誌》後，可以食錯飯，可以着錯衫，可以番錯屋企，但千萬唔好講錯嘢！

致小健健：內田有紀的新CD你買咗未？

哩期做緊葛葉匡司嘅福田話——

[法子的微笑]真的很多謝小健健，遠遊東瀛還記得在下這一名不知火舞愛藏會會長，寄來了一張絕對正正的酒井法子海報，唔～，THANKS！現在NORIKO正對着我微笑着哩！

[MEGUMI啊]上個星期同阿PUYU神同埋丁丁去銅鑼灣逛逛，到×光10樓睇吓有甚麼H書……不，是GAME書可供參考（我可不是那麼好色的！嘻。）到了專門擺放音樂雜誌的領域內，竟然被我有幸發現了一本有松本惠訪問的書，仲要係LAST一本，於是便以133 km/h的速度搶下了它，真是LUCKY噢～。（鏡魅羅笑聲）為了要第一時間買到可愛的MEGUMI初寫真集，看來近日都要不斷蒲書屋了。

[不是樂評]今期書頭適逢達明一派的CD全集《為人民服務》推出，於是又以133 km/h的速度買下它（喂，又係133？！）。這套5 CD專集收錄了達明出道以來（86~91）全部歌曲（無記錯嘅話），某些以前未有推出CD版的好歌亦有收錄，唯一弱點是錄音依然較差，用到DDD都仲有咁多NOISE……不過咁，身為達明FANS都要俾錢啦；至於本人覺得最好的歌是《神經》裏的《皇后大盜》，其中有幾句最為TOUCHING：「共你淒風苦雨，共你披星戴月，共你蒼蒼千里度一生；共你荒土飛縱，共你風中放逐，沙滾滾願彼此珍重過」

★截稿前特別追加：酒井法子的全新SINGLE《鏡之DRESS》將會在10月9日發售！

冇神冇氣的赤目黑龍——

死了！黑龍終於山上喪！唉……一直自以為百毒不侵的黑龍終於也要病倒了，哈！不過，現時仍然有250回復力的黑龍現在已康復得七七八八，努力呀！不可以倒下來的，無論在甚麼情況之下也不可以倒下來的，雖然病是很慘的，可是，書亦是不可不出的，戰鬥吧！

活該！《新世紀 EVANGELION》現時可以算是最受歡迎的動、漫畫之一，所以其商品被「炒」亦可以説是理所當然的事，不過，如果是太過分的話，便不可以容忍。就如近日到康×廣場的某日本動漫畫商品「AU」時，看到原價2500日圓（折算港元是大約175元左右）的大比例EVA 2號機模型，竟然被炒至「450大元」，嘩！賊呀！標價18算也可以！天呀！冇公理呀！哼！大不了便不買……

天草四郎 時貞怨恨地話——

首先在未曾大開殺界之前，余要歡迎兩位新朋友——山寺良牙及大富豪鬼，恭喜他們光臨地獄，賀言完畢後，余一連串的殺戮正式開始！

第一TARGET——ZAC君：請勿以「皇牌」「大」余，汝之思想極為污穢，不要迫余使出戒烈掌對待之，否則「小弟弟」不保。第二TARGET——ARES君：不要以惡人的稱號橫行霸道，余會以邪惡之力量將汝伐討，小心小命不保！第三TARGET——福田君：若要找正途，加入我魔道！第四TARGET——赤目黑龍君：不要以淫邪的力量塗毒余，余是早已設下結界，汝之「姦」計是不會得逞的。

最後，若有意加入余之魔道的話，歡迎寄信來報名，地址是香港灣仔駱克道三十三號中央廣場福利商業中心七樓《遊戲誌編輯——天草四郎 時貞收》，封面請註明：「邪魔之道加入大行動」便可，名單將於下期刊登。為表誠意，余在此格刊出結界一張，若將此張結界護符剪下並且隨身攜帶的話可保平安，正所謂家居旅行，必備良藥。

FROM：神魔之皇兒

（米奇不可不按：本節內容純屬個人發表，與本刊立場無關，加入者後果自負，生死恕不負責）



生理及心理還未平伏的山寺良牙話——

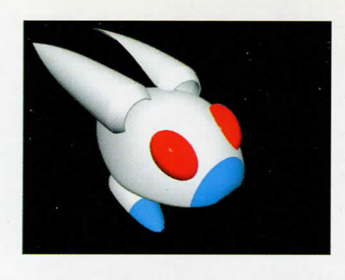
1. 我終於從JJ那裏借到了我期望已久的《結婚前夜》了。真開心！

2. THUNDER FORCE II MD在MEGA DRIVE版爆得不到機的我，在SEGA SATURN版終於如願以償，因為有了KIDS MODE嘛。

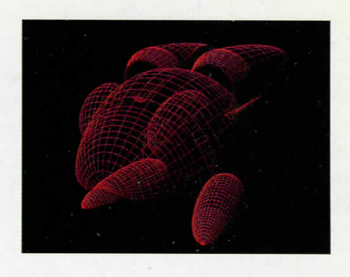
3. 九月尾的某一天，老編米奇大聲地叫：「山寺良牙，收信！」之後便接過一封由元朗寄來的讀者來信，內容是鼓勵一下筆者及回答33期的問題。現在，筆者將上期之答案刊出：問題1.《結婚》及《亂馬1/2》，2. 早乙女亂馬、道茜、雪龍亞加利、如月未緒、美樹原愛、天草四郎時貞、米奇及響良牙（任擇6個），3. 早乙女、如月及山寺。

回覆讀者比利：

第一點是上文中找出2個遊戲名稱，在文中根本沒有出現過《心跳回憶》這個遊戲名；第二及第三題完全正確。但希望貴讀者請留意一些別字：「資訊」的「訊」並非用「信件」的「信」；「閣下」的「閣」並非用「各人」的「各」；還有「亂馬1/2」的平假名倒轉了，因此給你A（02）吧！



重賞之下 必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

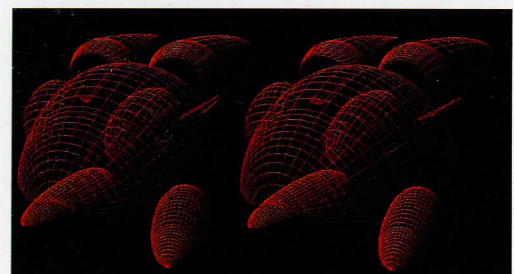
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

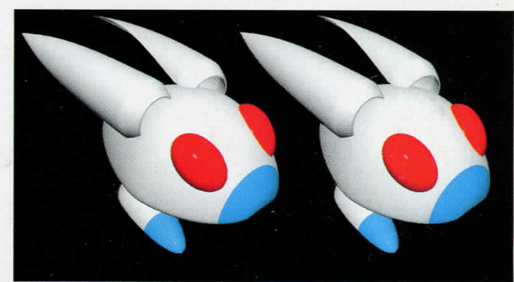
一級猛料 $200
二級勁料 $100
三級好料 .... $ 50
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛





報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利







聲明

《遊戲誌》一再需要你

雖然前一期《遊戲誌》的招聘廣告效力宏大，令我們很快找到理想的編輯，但我們對人材的渴求仍然像永無止境的。為了解救本刊久人之患，現特此聲明，凡年滿18歲之香港合法居民，對電視遊戲尤其是格鬥有相當認識，更有一顆為了向讀者獻出最精采文章而廢寢忘餐的毅力的人士，都歡迎你們加入《遊戲誌》大軍的行列。

有意應徵編輯者，請將個人資料、履歷，連同一篇約800字、關於一隻你最近所玩的格鬥遊戲的攻略或介紹文章，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「應徵《遊戲誌》格鬥編輯」。

（假如你連哩個廣告講乜都唔明嘅話，我都諗唔到有乜嘢工畀啱你做囉。）

編輯

Psychopad K.O.™

- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』
... 的高科技 Joystick!

For : Playstation™, Sega Saturn™, Super Nintendo™

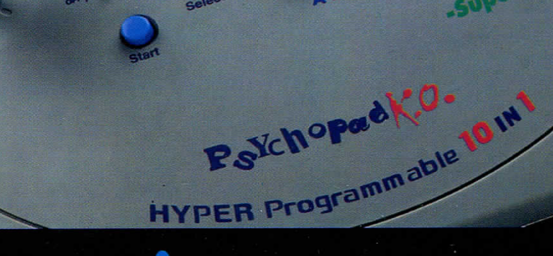
10 IN 1 HYPER PROGRAMMABLE • HYPER PROGRAMMABLE •

Psychopad JR.



Sega Saturn | Playstation | Super Nintendo

- 十對一同步設定功能
- 12/14個可自行設定按鈕
- 4組自設記憶組合(Macro 1-4)
- 可選用標準設定(Default setting)







CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



ISO 9001 : 1994
Certificate No: CC 28

UNIT 1-4, 2/F., HILDER CENTRE, 2 SUNG PING STREET, HUNGHOM, KOWLOON TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336